ΤΕΥΧΟΣ 136 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998 ΔΡΧ. 1.000

PIXEL
Next Generation

ΑΦΙΕΡΩΜΑ
VIRTUAL REALITY
&
ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ

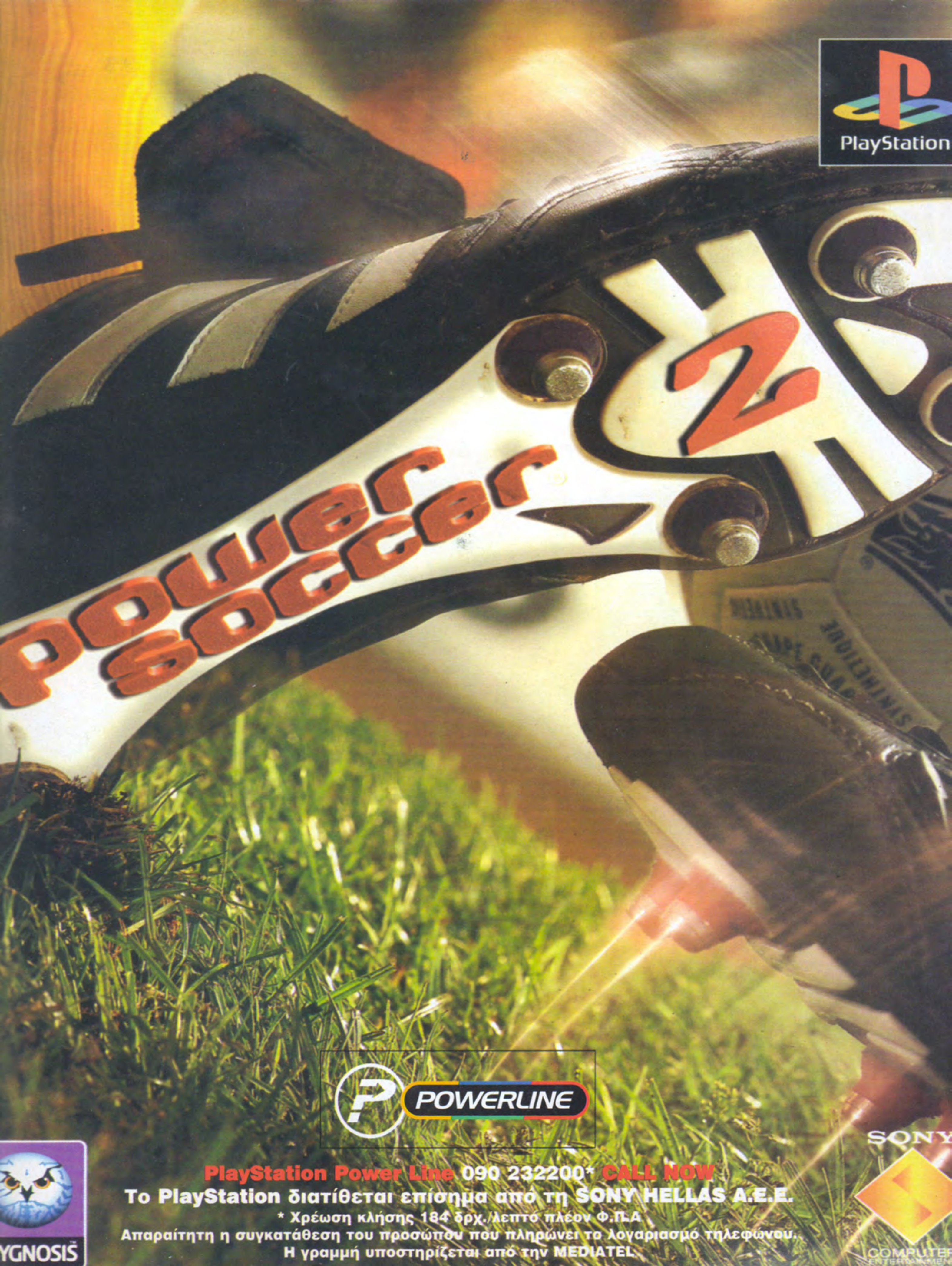
TEKKEN 3
ΕΡΧΕΤΑΙ στο PLAYSTATION!

REVIEWS
- C&C RED ALERT
- MK MYTHOLOGIES
- CRASH BANDICOOT 2
- TOCA
- SONIC R
- ENEMY ZERO
- CLAYFIGHTER 63 1/3
- DUAL FIGHTERS

PREVIEWS
- NEWMAN HAAS RACING
- PANZER DRAGOON SAGA
- RIVEN
- NAGANO OLYMPICS
- CONKER'S QUEST

ΕΝΘΕΤΟ
Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ
TOMB RAIDER II


Videopolis
CONSOLE CLUB
PLAYSTATION + 2 PAD + 6 DEMOS + MEMORY CARD + ΔΩΡΟ = 64.500 (ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ με Φ.Π.Α.)
ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΣΑΣ ΟΠΛΟ
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ
ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ
NINTENDO 64, PLAYSTATION
SATURN, CD-ROM
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΣΕ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
SNES + GAME: 18.500
MEGA DRIVE + GAME: 16.900
PSX GAMES: ΑΠΟ 6.900
SATURN GAMES: ΑΠΟ 6.900
N64 GAMES: ΑΠΟ 9.900
SNES GAMES: ΑΠΟ 4.500
VIRTUAL BOY GAMES: ΑΠΟ 3.900
CD-ROM GAMES: ΑΠΟ 3.950
CDi GAMES: ΑΠΟ 2.900
3DO GAMES: ΑΠΟ 4.500
MEGA DRIVE GAMES: ΑΠΟ 4.500
GAME BOY GAMES: ΑΠΟ 3.100
FINAL FANTASY 7
NBA LIVE '98
FIFA
CRASH
TOMB RAIDER 2
PANDEMONIUM 2
NIGHTMARE CREATURES
DIDDY KONG RACING
LAMBORGHINI 64
TOP GEAR RALLY
BLADE RUNNER
STARCRAFT
MEN IN BLACK
RESIDENT EVIL 2
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΔΗΜΟΣΘΕΝΟΥΣ 195, 176 73, ΤΗΛ.: 9530272
ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ: ΑΙΓΑΙΟΥ 96, 171 24, ΤΗΛ.: 9319491
DINERS CLUB INTERNATIONAL
MasterCard
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
VISA
ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ!


PlayStation
power soccer 2
POWERLINE
PlayStation Power Line 090 232200* CALL NOW
Το PlayStation διατίθεται επίσημα από τη SONY HELLAS A.E.E.
* Χρέωση κλήσης 184 δρχ./λεπτό πλέον Φ.Π.Α
Απαραίτητη η συγκατάθεση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό τηλεφώνου.
Η γραμμή υποστηρίζεται από την MEDIATEL.
YGNOSIS
SONY
COMPUTER



32 Το πιο διάσημο παιχνίδι του Playstation ετοιμάζεται για την τρίτη και φαρμακερή συνέχεια.

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

περιεχόμενα

PIXEL Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 136 (ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β', ΤΕΥΧΟΣ 3) ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998





76 CLAYFIGHTER 63 1/3

Εκεί που νομίζαμε ότι τα παιχνίδια του N64 έχουν υψηλά standards, έρχεται η τρίτη συνέχεια του Clayfighter και ανατρέπει όλα τα δεδομένα.



42 PANZER DRAGOON SAGA

Μια πρώτη ματιά στην καινούρια συνέχεια ενός τίτλου που έχει κάνει τους απανταχού gamers να ονειρεύονται.



80 TOCA

Έχει πραγματικά αυτοκίνητα και είναι συνάμα γρήγορο και εθιστικό. Τι άλλο περιμένετε από ένα τόσο καλό driving game;

PREVIEWS

REVIEWS

ΘΕΜΑΤΑ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pixel@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Βασίλης Γιακαμόζης
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φιλο, **ART DIRECTOR:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.:** Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Η. Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μ. Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δ. Αλαφούζος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Ηλίας Κουκουτσας, **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** Νίκος Κοσμάτος, Γιώργος Κουρκουτάς, Αγγελος Μεγρέμης, Νίκος Μελλάς, Μένης Μαλαξιανάκης, Στέλλα Παπαγεωργίου, Σπύρος Παράσχης, Λένα Φέγγου, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ:** PLAY, N64 Magazine, Powerstation
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ.: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ:** Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κατια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Αννα Γιαννικάκη, Βελουδένια Γιδοπούλου, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Γιώργος Δουίτσης, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Καργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΜΙΛΗΤΟΣ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Καββαδίας


Disney's
ACTION GAME
FEATURING
HERCULES
PlayStation
POWERLINE
PlayStation Power Line 090 232200* CALL NOW
Το PlayStation διατίθεται επίσημα από τη SONY HELLAS A.E.E.
* Χρέωση κλήσης 184 δρχ./λεπτό πλέον Φ.Π.Α
Απαραίτητη η συγκατάθεση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό τηλεφώνου.
Η γραμμή υποστηρίζεται από την MEDIATEL
Disney Interactive

PIXEL Next Generation

Προτού γράψω οτιδήποτε άλλο, θα ήθελα να σας ευχηθώ μία όσο το δυνατόν καλύτερη χρονιά. Αντε να δούμε τι αγαθά θα μας χαρίσει το 1998. Ελπίζω ο Αγιος Βασίλης να έφερε σε όλους αυτό που ζητούσαν. Οι υπόλοιποι θα πρέπει να κάνουν υπομονή και να φροντίσουν να είναι καλύτερα παιδιά...

Η επίσκεψη του καλόκαρδου αγίου στο περιοδικό μας γέννησε ανάμεικτα συναισθήματα. Από τη μια μας χαροποίησαν νέα όπως η επικείμενη κυκλοφορία του Tekken 3, preview του οποίου θα βρείτε στις σελίδες που ακολουθούν (όσες πληροφορίες μπορέσαμε να αποσπάσουμε βρίσκονται εδώ) και από την άλλη η αναγγελία κυκλοφορίας του Sega Rally 2, το οποίο θα κυκλοφορήσει προς το παρόν στα arcade - ανυπομονούμε να το δούμε, το ίδιο πιστεύω και εσείς. Δεν έλλειψαν, βέβαια, από τις... αποσκευές του αγίου τα νέα για τα καινούρια μηχανήματα που περιμένουμε κατά τη διάρκεια του έτους.

Δεν ήταν, όμως, όλα όσα έφερε ο Αγιος Βασίλης καλά νέα. Υπάρχουν και μερικά που δεν μπορούμε να κατατάξουμε εύκολα σε κάποια κατηγορία. Ο λόγος για τη Sega και τις εξελίξεις που σημειώνονται στους κόλπους της. Οι ειδήσεις από την Αμερική δεν είναι ιδιαίτερα ευχάριστες και απ' ό,τι φαίνεται μπορεί να οδηγηθεί σε κλείσιμο. Βέβαια, η εταιρία στην Ευρώπη πορεύεται ικανοποιητικά. Αν, όμως, χαθεί η Αμερική, τότε τα πράγματα δυσκολεύουν... Αλλο ένα θέμα που μας ανησύχησε είναι η αναμόχλευση του κλίματος υστερίας αναφορικά με τις κρίσεις φωτοεπιληψίας ατόμων που παίζουν video games. Μέχρι στιγμής τα κανάλια αντιμετωπίζουν το θέμα με σοβαρότητα. Ας ελπίσουμε να μην αλλάξει η στάση τους και να μην επαναληφθούν τα γεγονότα του Φεβρουαρίου του 1993.

Στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας θα βρείτε ένα άρθρο για την εικονική πραγματικότητα. Πολλά μπορούν να γραφτούν για το συγκεκριμένο θέμα, όμως νομίζω ότι δεν μας ενδιαφέρει τόσο η αρχιτεκτονική ή η ιατρική διάσταση του θέματος. Ετσι, το άρθρο επικεντρώνεται στην ψυχαγωγία. Ελπίζω να το βρείτε ενδιαφέρον.

Στο παρόν τεύχος υπάρχουν επίσης αρκετά reviews παιχνιδιών που δεν πρόλαβαν είτε να κυκλοφορήσουν είτε να παρουσιαστούν από τη Σύνταξη του περιοδικού εντός των εορτών.

Δεν λείπουν, εξάλλου, τα νέα από τον μαγικό κόσμο των κονσολών και οι καινούριες κυκλοφορίες, ενώ ιδιαίτερης μνείας πρέπει να τύχει η καθιερωμένη συνέντευξη του μήνα. Στο πλαίσιο αυτής η υπεύθυνη marketing της Sega στην Ελλάδα μιλά έξω απ' τα δόντια για όσα απασχολούν τόσο τους χρήστες Saturn όσο και όλους τους υπόλοιπους που κινούνται στο χώρο της ηλεκτρονικής διασκέδασης.

Καλύτερα, όμως, να σας αφήσω να απολαύσετε την ύλη του τεύχους που, ομολουγουμένως, είναι χορταστική...

Ηλίας Κούκουτσας
Αρχισυντάκτης

Που Ειναι Το NES;

Αγαπητό "Pixel",
Υστερα από μακράς περιόδου έλλειψη από το χώρο της interactive ψυχαγωγίας, επέστρεψες πράγματι δριμύτερο και όσο το δυνατόν καλύτερο. Η αρχική απόφαση του επιτελείου του περιοδικού να διακόψει (ευτυχώς προσωρινά) την έκδοση του καλύτερου περιοδικού Πληροφορικής που δέσποζε στον ελληνικό χώρο απογοήτευσε πολλούς αναγνώστες, ιδιαίτερα αυτούς που αγόραζαν το "Pixel" για περισσότερα από οκτώ-εννιά χρόνια. Προσωπικά ικανοποιήθηκα ιδιαίτερα που είδα το 134ο τεύχος του "Pixel" -ή καλύτερα "Pixel N.G."- στα περίπτερα. Ως ένας από τους παλαιότερους αναγνώστες του περιοδικού, ελπίζω από τα βάθη της ψυχής μου να μην ξαναδιακόψετε την έκδοση του "Pixel", ενός περιοδικού που κυριολεκτικά αγαπήσαμε, αγαπάμε και θα εξακολουθήσουμε να αγαπάμε εμείς, οι απανταχού Ελληνες gamers.
Τώρα θα περάσω στο περιεχόμενο του νέου "Pixel". Εντυπωσιάστηκα τόσο από την ποιότητα όσο και από την περιεκτικότητα του περιοδικού, το οποίο είναι πλούσιο σε ενημερωτικά σχόλια, πληροφορίες, παρουσιάσεις και κυρίως είναι αντικειμενικό. Επιτέλους γίνεται συνείδηση ότι δεν είναι μόνο το PSX κονσόλα νέας γενιάς, αλλά και τα Saturn και N64. Οι συντάκτες του περιοδικού δεν μεροληπτούν υπέρ μιας κονσόλας (όπως άλλα περιοδικά του χώρου), αλλά αντιμετωπίζουν την καθεμιά κριτικά και όσο το δυνατόν πιο αντικειμενικά. Μπράβο!
Το θέμα που με εντυπωσίασε και με ικανοποίησε πέρα από κάθε άλλο ήταν η ματιά στα βάθη του παρελθόντος "Game Consoles: Η Επανάσταση Μόλις Αρχισε", μια αναδρομή στη γέννηση και την εξέλιξη των κονσολών.
Δυσαρεστήθηκα, όμως, που δεν έγινε μνεία στο NES, σημείο αναφοράς στην ιστορία της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας. Οχι, δεν είμαι Nintend-ομανής, απλά εκφράζω τις απόψεις μου.
Τέλος, το Resident Evil για Saturn μήπως άξιζε μεγαλύτερη βαθμολογία; Προσωπικά με εντυπωσίασε το ίδιο, αν όχι περισσότερο, με την έκδοση για Playstation.
Ελπίζω να μην κακοχαρακτηριστούν οι παρατηρήσεις μου. Το μόνο που επιδιώκω είναι να συνεισφέρω στη βελτίωση του περιοδικού.
Φιλικά,
Ενας παλιός, πάρα πολύ παλιός φίλος σου
Σπύρος Φόρτης

Για άλλη μια φορά θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους αναγνώστες που κατέκλυσαν το περιοδικό με τα γράμματά τους. Θα πρέπει να ξέρετε ότι προσπαθούμε να απαντάμε σε όλα τα γράμματα, ακόμα και στα υβριστικά, αρκεί να υπάρχει αιτιολογία. Πολλοί από εσάς στέλνετε διάφορα σχέδια και ζωγραφιές. Μόλις μαζευτούν πολλά, θα τα παρουσιάσουμε σε ειδικό αφιέρωμα.

ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

ΥΓ.1: Ωραία η Lara!!!
ΥΓ.2: Για να μη θεωρηθώ εχθρός του Playstation, πρέπει να αναφέρω ότι έχω στην κατοχή μου την κονσόλα της Sony.
ΥΓ.3: Συνεχίστε την καλή δουλειά και εμείς θα συνεχίσουμε να αποδεικνύουμε με ποικίλους τρόπους την αγάπη μας στο περιοδικό.

Αγαπητέ Σπύρο,
Το γράμμα σου μας χαροποίησε ιδιαίτερα. Ισως γιατί κάνεις καλά, ευανάγνωστα γράμματα, και δεν μας βγήκαν τα μάτια για να το διαβάσουμε. Σε ευχαριστούμε για τα καλά λόγια σου, αλλά περισσότερο για την αφοσίωση προς το περιοδικό αλλά και την αγάπη που μας χαρίζεις. (Αυτή η απάντηση γράφεται ανήμερα Χριστούγεννα και δεν έχω καμία διάθεση για πλάκα.)
Προσπαθούμε να καλύπτουμε όσο το δυνατόν περισσότερο όλα τα νέα και τις κυκλοφορίες για όλες τις κονσόλες. Είναι φυσικό μερικές φορές να υπάρχουν περισσότερα reviews ή previews για τη μία ή την άλλη κονσόλα, όμως είναι συνάρτηση των εκάστοτε κυκλοφοριών που υπάρχουν για την καθεμιά. Δυστυχώς, οι κάτοχοι Saturn δεν θα έχουν πολύ καλή χρονιά (τουλάχιστον έτσι δείχνουν τα πράγματα), γιατί -σύμφωνα με τα μέχρι τώρα στοιχεία- οι κυκλοφορίες για το '98 δεν θα ξεπεράσουν τις τριάντα. Οσον αφορά τώρα στο θέμα της ιστορικής αναδρομής, έχεις απόλυτο δίκιο. Δεν θα υπερασπιστώ κανέναν, δεν θα τα ρίξω στο τυπογραφείο και το δαίμονά του, απλώς το ξεχάσαμε. Βέβαια, θα μου πεις: "Καλά, το NES ξεχάσατε;" Ναι, το ξεχάσαμε. Στον πανικό των τελευταίων ημερών προτού κλείσει το τεύχος, είχα στο μυαλό μου περισσότερο να μην υπάρχουν ορθογραφικά λάθη ή χοντράδες και δεν πρόσεξα ότι λείπει το NES. Ζητώ συγγνώμη, και το ίδιο πιστεύω ότι θα έκανε και ο υπεύθυνος συντάκτης, αν μπορούσε να μιλήσει από το ξύλο... Οσο για το Resident, τα πράγματα είναι πολύ απλά: Δεν αποτελεί καινούρια κυκλοφορία, είναι μεταφορά από το PSX και δεν έχει και τόσο καλή ανάλυση. Πιστεύω να σε κάλυψα.
Δεν κακοχαρακτηρίζουμε κανέναν. Ολες οι παρατηρήσεις είναι ευπρόσδεκτες, και μάλιστα πολύ περισσότερο από τα καλά λόγια, γιατί δείχνουν ότι αγαπάτε το περιοδικό και νοιάζεστε για την εξέλιξή του.

Απογοητευση

Οταν πήρα στα χέρια μου το τελευταίο τεύχος του "Pixel" ένιωσα ένα τεράστιο κενό μέσα μου, αλλά είχα την ελπίδα ότι κάποια στιγμή το αγαπημένο μου περιοδικό θα ξαναγυρνούσε.
Οταν πήρα το πρώτο τεύχος του "Pixel Next Generation" περίμενα να δω το παλιό καλό "Pixel" με τις στήλες "Terra Informatica", "On Line", "Surfing The Net", "Software Flash" κ.λπ. Ανακάλυψα ότι αυτό δεν ήταν το γνώριμό μου επί δέκα χρόνια "Pixel" αλλά ένα άλλο περιοδικό, καθόλου οικείο σε μένα. Τώρα πια ξέρω πως από τα δύο πράγματα που με έκαναν να αγαπήσω αυτό τον υπέροχο κόσμο των υπολογιστών και της νέας τεχνολογίας, το αχτύπητο δίδυμο "Pixel" και Amiga, δεν υπάρχουν πλέον.
Ευχαριστώ για το χρόνο που διαθέσατε για την ανάγνωση αυτού του τόσο απογοητευτικού μηνύματος.
Δεν έπρεπε να δώσετε το τιμημένο όνομα του "Pixel" σε αυτό το περιοδικό.
Ζουμπούλης Π.Χ.
μέσω Internet

Αγαπητέ φίλε
Λυπόμαστε πολύ, αν σε στεναχωρήσαμε. Μήπως όμως γίνεσαι παράλογος; Γράφεις ότι λείπουν οι στήλες "Terra Informatica", "On Line", "Surfing the Net", "Software Flash". Δεν λείπουν, απλώς άλλαξαν όνομα. Από ό,τι καταλαβαίνω, δεν πρέπει να έχεις κονσόλα, αλλιώς πιστεύω ότι όλο και κάτι καλό θα είχες βρει να διαβάσεις. Θα ήθελα να σε παρακαλέσω να συνειδητοποιήσεις ότι οι καιροί αλλάζουν. Ολοι μας περάσαμε από την Amiga και την αγαπήσαμε, αλλά για κάποιους λόγους προδοθήκαμε. Δεν πειράζει, όμως, έτσι κι αλλιώς οι μεγάλες αγάπες δεν κρύβονται, για αυτό κι εμείς της ετοιμάζουμε ένα μεγάλο αφιέρωμα.
Οσο για το "δεν έπρεπε να δώσετε το τιμημένο όνομα του 'Pixel' σε αυτό το περιοδικό", δεν το σχολιάζω.

Saturn Για Παντα

Συγχαρητήρια! Πράγματι, ούτε εγώ ούτε ο friend C δίπλα μου μπορούμε να βρούμε άλλη λέξη για να ξεκινήσουμε αυτό το πρώτο γράμμα προς το συγκεκριμένο περιοδικό. Για να δείξω τον ενθουσιασμό μου μετά το ξεκοκάλισμα των δύο πρώτων τευχών του περιοδικού, φτάνει να πω ότι το "Pixel N.G." αποτέλεσε την αιτία να γράψω για πρώτη φορά γράμμα σε ένα περιοδικό που ασχολείται με τα video games, παρ' ότι διαβάζω τέτοιου είδους έντυπα από πολύ παλιά.
Το ότι το "Pixel N.G." είναι το καλύτερο στο είδος του δεν οφείλεται μόνο στη γενική δομή του περιοδικού αλλά και στην ευχέρεια χρήσης του γραπτού λόγου, την οποία κατέχουν οι συντάκτες των άρθρων. Βρήκαμε επιτέλους αυτό που ψάχναμε, ενώ αποκλείσαμε όλα τα υπόλοιπα περιοδικά -πλην αυτού που απευθύνεται αποκλειστικά στην κονσόλα μας-, γιατί μόνο στο "P.N.G" μπορούμε να παρακολουθήσουμε με σαφήνεια και αντικειμενικότητα ό,τι συμβαίνει σε κάθε "στρατόπεδο".
Είμαστε και οι δύο κάτοχοι Sega Saturn, από το οποίο βέβαια μένουμε απόλυτα ικανοποιημένοι. Μη νομίζετε ότι ικανοποιούμαστε εύκολα. Εχουμε δει αρκετά, καθώς περάσαμε από τον 1600 στον 2600, μετά στα 8bits, στα 16 και, τέλος, ψάξαμε πολύ προτού καταλήξουμε στα 32 και στο Saturn, το οποίο τώρα δεν αλλάζουμε με τίποτα. Δεν ζητώ από ένα περιοδικό να σηκώσει την κονσόλα μας στα ύψη, απλά θέλω να της δίνει το κύρος και την αίγλη που της αξίζει. Παραδέχομαι πως η Sega έκανε κάποια λάθη, αλλά τα

μεγαλύτερα τα έχουν κάνει μερικές από τις ανεξάρτητες εταιρίες παραγωγής software.
Τώρα όμως τα πράγματα δείχνουν να αλλάζουν. Αυτό φαίνεται από τα νέα παιχνίδια που παρουσιάζονται από τις χρωματιστές σελίδες του "P.N.G." και προορίζονται για το όντως παρεξηγημένο μηχάνημα.
Το "P.N.G." μπορεί να είναι καταπληκτικό αλλά δεν είναι αψεγάδιαστο. Αυτό οφείλεται σε ορισμένα -ίσως μικρά- πράγματα που με ενόχλησαν όταν το διάβαζα:
1. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι το Tomb Raider δεν κυκλοφόρησε μόνο για Playstation αλλά και για Saturn, γεγονός που κλονίζεται παντελώς στο αφιέρωμα "Tomb Raider" στο πρώτο τεύχος.
2. Ακόμα κάτι όσον αφορά στο Herc's Adventure, επίσης στο πρώτο τεύχος. Το παιχνίδι αυτό δεν έχει καμία σχέση με το Hercules της Disney.
Ακόμα μία παρατήρηση έγκειται στη σύγκριση Lara-Nikki, η οποία είναι εντελώς άτοπη. Πρέπει να καταλάβουμε ότι αυτό το σχεδόν γυμνό κορίτσι με τα κόκκινα μαλλιά, το άδειο κεφάλι και το προχειροφτιαγμένο υπόβαθρο δεν μπορεί να συγκριθεί με τη μοναδική Lara Croft, η οποία μας έχει αποδείξει ποια είναι και μόνο από το θόρυβο που έχει δημιουργηθεί γύρω από το όνομά της. Αυτό συμβαίνει γιατί η Lara εκτός από όμορφες καμπύλες μάς προσφέρει απλησίαστο gameplay και ύφος παιχνιδιού που βοηθά το χρήστη να την πλησιάσει, να εμβαθύνει στην έντονη προσωπικότητά της. Επιμένω στη Lara, και πράγματι στεναχωρήθηκα όταν ανακοινώθηκε ότι το Tomb Raider 2 δεν θα κυκλοφορήσει για Saturn. Anyway, το παιχνίδι που παίζω τώρα είναι το Sonic R. Πρόκειται για ένα παιχνίδι αντάξιο του ήρωα που έχει χαρίσει το όνομά του στον τίτλο, με γραφικά που με έχουν αφήσει άφωνο, φοβερό ήχο και εξαιρετικό gameplay. Χρειάζεται γρηγοράδα και εξυπνάδα. Περιμένω review.
Ο C ασχολείται με την πολύ καλή μεταφορά του Quake, το οποίο ικανοποιεί με τα φοβερά εφέ που πράγματι ρίχνουν φως στους σκοτεινούς διαδρόμους του. Ελπίζω ο C να μην το έχει τερματίσει, μέχρι να δημοσιευτεί το γράμμα - αν δημοσιευτεί.
Θα κλείσω αυτό το γράμμα όπως άρχισα, δηλαδή λέγοντας για άλλη μια φορά ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ, και πιστεύοντας ότι θα συνεχίσετε με τον ίδιο τρόπο.
D&C
Μέγαρα
ΥΓ. 1: Πληροφορίες για το NETLINK, επειγόντως!
ΥΓ. 2: Burning Rangers, Steel Slope Sliders, Panzer Dragoon Saga: Τα περιμένουμε με αγωνία.
ΥΓ. 3: Το γράμμα ήταν μεγαλύτερο, αλλά το κόψατε.

Φίλοι D&C,
Το γράμμα σας με γέμισε χαρά αλλά και τεράστια κούραση. Προσπαθήστε την επόμενη φορά να μην γράψετε τόσα πολλά. Δεν συνηθίζω να κόβω γράμματα (εκτός αν γράφουν χαζομάρες), οπότε φροντίστε για την περιορισμένη έκτασή τους. Αυτό ισχύει για όλους τους υπόλοιπους φίλους του περιοδικού. Περνώ σιγά-σιγά στις ερωτήσεις σας. Δυστυχώς, για τη θέση του Saturn φταίει η Sega και μόνο αυτή. Τους λόγους τους έγραψα στο προηγούμενο τεύχος, όμως πιστεύω ότι τους εξηγούν καλύτερα από εμένα οι άνθρωποι της ίδιας της εταιρίας, στη συνέντευξη που υπάρχει στο τεύχος που κρατάτε. Νιώθω υπερήφανος που σας έκανα να γράψετε το πρώτο σας γράμμα. Από τη στιγμή που είστε ικανοποιημένοι από το μηχάνημά σας δεν υπάρχει λόγος να προσθέσω εγώ τίποτε άλλο. Άλλωστε, δεν θα είχε και ιδιαίτερη σημασία. Αν τώρα κάποιοι άλλοι αναγνώστες έχουν διαφορετική άποψη αλλά και επιχειρήματα να τη στηρίξουν, περιμένω γράμματα. Δεν προσπαθούμε να σηκώσουμε καμία κονσόλα στα ύψη. Αυτό που θέλουμε να κάνουμε είναι να πούμε τα πράγματα όπως ακριβώς έχουν (κι αν καμιά φορά κάνουμε λάθος, εδώ είμαστε και περιμένουμε τις απόψεις σας). Τα παιχνίδια είναι και το δικό μας χόμπι και δεν θέλουμε κανένας χρήστης να δώσει τα λεφτά του, χωρίς να τον έχουμε ενημερώσει όσο πληρέστερα γίνεται. Δεν πάει πολύς καιρός που δίναμε κι εμείς πολλά λεφτά για παιχνίδια και ξέρουμε τι σημαίνει να σε έχουν κοροϊδέψει. Αν κάποιο παιχνίδι είναι καλό, τότε πρέπει να το γράψουμε, το ίδιο και αν είναι κακό. Οσο για τα λαθάκια που υπήρχαν στο πρώτο τεύχος, πρέπει να σου αναφέρω τα εξής:
1. Το Tomb Raider όντως δεν υπάρχει μόνο στο PSX. Το αφιέρωμα όμως δεν είχε να κάνει με μηχανήματα αλλά με την ίδια τη Lara. Δεν υπήρχε πρόθεση να ρίξουμε το Saturn (αυτό το έχεις καταλάβει και μόνος σου).
2. Το Herc's μπέρδεψε και εμάς. Κι επειδή δεν μου αρέσει να γράφω ψέματα, κάναμε λάθος, εντάξει;
Το συγκριτικό τεστ μεταξύ Lara και Nikki δεν είχε σκοπό να συγκρίνει τα παιχνίδια αλλά τις ηρωίδες ως "γυναίκες". Πρέπει να ξέρεις ότι στο γραφείο είμαστε όλοι με τη Nikki.
Οσο για το review του Sonic R δεν έχεις παρά να κοιτάξεις στο τεύχος που κρατάς.
ΥΓ. 1: Ο Γιώργος, που γράφει για Saturn, στο επόμενο τεύχος (αν προλάβει) θα γράψει μερικά πράγματα για το NETLINK.
ΥΓ. 2: Τα παιχνίδια που αναφέρεις είναι εκπληκτικά. Δεν έχεις παρά να περιμένεις το επόμενο τεύχος.
ΥΓ. 3: Είδες ότι δεν το κόψαμε;

Προβληματα Που Εχει Ο Κοσμος

Γεια σας!
Είμαι ένας αναγνώστης σας. Διάβασα το περιοδικό σας "Pixel" Νοεμβρίου, όπου στην τελευταία σελίδα αναφέρετε ότι στην πρώτη πίστα του Tomb Raider, ακολουθώντας τις οδηγίες που δίνετε, εμφανίζεται κάποιο μήνυμα... στην οθόνη.
Εχουμε τελειώσει το παιχνίδι και, όταν προσπαθήσαμε να κάνουμε αυτό που αναφέρετε στις οδηγίες σας, δεν καταφέραμε τίποτα. Παρακαλούμε να μας στείλετε περισσότερες οδηγίες.
Minos_com@cha.forthnet.gr

Φίλε αναγνώστη,
Η στήλη "Alien Look" περιέχει πληροφορίες που δεν είναι αληθινές, καθώς προσπαθούμε να διασκεδάσουμε την κούρασή μας γράφοντάς την.
Δεν χρειάζεται να τα παίρνεις όλα τόσο πολύ σοβαρά. Υπάρχουν μερικά πράγματα που γράφονται για να γελάμε και όχι για να προβληματιζόμαστε.

Το Pixel Στα Σχολεια

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Ολα ξεκίνησαν πριν από δύο χρόνια, όταν σε κάποιο άλλο περιοδικό διάβασα το όνομά σας. Στην αρχή δεν ήξερα περί τίνος πρόκειται. Μια μέρα ο καθηγητής των μαθηματικών μάς μιλούσε για διάφορα εξωσχολικά πράγματα και ανέφερε το όνομά σας. Τον ρώτησα για ποια πράγματα παρέχετε πληροφορίες και μου είπε ότι μιλάτε για υπολογιστές. Επειδή εγώ έψαχνα για περιοδικό για κονσόλες, δεν πολυενδιαφέρθηκα. Οταν βγήκε το τεύχος 133 είπα να το αγοράσω, για να δω τι περιέχει. Ομολογώ πως δεν κατενθουσιάστηκα. Μετά από ενάμιση χρόνο, καθώς περπατούσα στον πεζόδρομο, είδα το περιοδικό σας σε ένα περίπτερο. Στην αρχή δίστασα να το αγοράσω, επειδή νόμιζα πως δεν θα είχατε αλλάξει. Βλέποντας, όμως, όλα τα reviews και τα previews στο εξώφυλλο κατάλαβα ότι είχατε αλλάξει περιεχόμενο, γι' αυτό αποφάσισα να αγοράσω το περιοδικό σας. Με το πρώτο ξεφύλλισμα ενθουσιάστηκα. Ηταν το πρώτο περιοδικό για κονσόλες που διάβασα ολόκληρο. Συνεχίστε την καλή δουλειά.
Τέλος, θα ήθελα να σας κάνω δύο ερωτήσεις:
1. Πόσα N64, PSX και Saturn έχουν πουληθεί παγκοσμίως μέχρι στιγμής;
2. Πότε θα κυκλοφορήσει το φορητό 32-μπιτο της Nintendo;
Σας χαιρετώ,
Παναγιώτης Παγωνίδης
Κατερίνη

Αγαπητέ φίλε,
Θα σε παρακαλούσαμε να δώσεις πολλά φιλάκια στον καθηγητή σου. Κι αν μπορείς να του βγάλεις και φωτογραφία, θα τη δημοσιεύσουμε με χαρά. Πολύ θα θέλαμε να του σφίξουμε το χέρι. Επιτέλους, τα ελληνικά σχολεία ασχολούνται με πράγματι ενδιαφέροντα θέματα.
Ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις σου:
1. Ο ακριβής αριθμός των μηχανημάτων που έχουν πουληθεί δεν είναι γνωστός. Δεν υπάρχουν τα στοιχεία. Θα μπορούσαμε βέβαια να σου δώσουμε ένα νούμερο, όμως θα ήταν ψεύτικο - και δεν θες να σου πούμε ψέματα, θες; Πάντως πρέπει να είναι μερικά εκατομμύρια.
2. Το φορητό της Nintendo ίσως αργήσει λίγο. Το N64 πουλά καλά, ενώ το Gameboy έχει μέλλον μπροστά του (ιδιαίτερα μετά την επιτυχία της μεταφοράς των μισητών Tamaghochi), οπότε η Nintendo δεν θα θελήσει να ανταγωνιστεί τα μηχανήματά της (τουλάχιστον όχι αυτή την περίοδο).



NINTENDO 64
Only For
Το Μόνο 64μπιτο Ράλι σε γη, θάλασσα, ουρανό
DIDDY KONG RACING
Φανταστικές μάχες με απίστευτα τέρατα και ταχύτητες που κόβουν την ανάσα...
Επικίνδυνες εξερευνήσεις σε κόσμους παράξενους και μαγικούς...
NORTEC A.E. Επίσημος αντιπρόσωπος NINTENDO - Αλεξανδρουπόλεως 8 Μεταμόρφωση - Τηλ.:2850681
NINTENDO 64
ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ
NINTENDO 64
ΠΑΙΚΤΕΣ
1
2
3
4
RUMBLE PAK
Μόνο 19.900 δρχ.



NINTENDO
Only For
BOMBERMAN
ΠΑΡΕ ΤΑ 64 ΠΙΟ ΕΚΡΗΚΤΙΚΑ BITS ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΟΥ!
ΑΚΡΩΣ ΠΥΡΟΜΑΝΙΑΚΟ
NITROGLYCERIN NEWS
ΒΟΜΒΑΝΤΑΣΤΙΚΟ
GAME BOMB
ΜΗ ΜΟΥ ΜΙΛΑΤΕ... ΠΑΙΖΩ BOMBERMAN 64!
T.N.T. MASTER
NINTENDO64
Αλλαξε διάσταση τώρα!
ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ
NINTENDO64
ΠΑΙΚΤΕΣ
1
2
3
4
Μόνο 15.900 δρχ.

ΕΠΙΛΗΨΙΑ ΚΑΙ VIDEO GAMES

Τις τελευταίες ημέρες τα αγαπημένα μας video games βρέθηκαν στο στόχαστρο διάφορων κινδυνολόγων τύπων. Παίρνοντας την ιστορία από την αρχή, γυρνάμε πίσω το χρόνο και μεταφερόμαστε στην Ιαπωνία όπου περίπου 700 παιδιά βρίσκονται στο νοσοκομείο με επιληπτικά συμπτώματα. Ο λόγος; Το έντονο, δημιουργημένο με ψηφιακά μέσα, background που υπήρχε σε παιδική τηλεοπτική σειρά, την οποία είχαν την ατυχία τα παιδάκια αυτά να παρακολουθούν. Κάποια στιγμή, όπως κυλούσε το πρόγραμμα, τα backgrounds άρχισαν να αλλάζουν, δημιουργώντας κάποιο "εντυπωσιακό" εφέ. Αυτή όμως η γρήγορη εναλλαγή συνοδευόμενη από έντονες λάμψεις και αλλαγές χρωμάτων έστειλε τα παιδάκια στο νοσοκομείο. Τι είχε συμβεί; Τα συγκεκριμένα παιδιά είχαν επιληπτική προδιάθεση (οι όροι που χρησιμοποιώ δεν είναι ιατρικοί, δεν είμαι γιατρός άλλωστε, πιστεύω όμως πως όλοι καταλαβαίνουν τι εννοώ), την ύπαρξη της οποίας δεν γνώριζαν. Οπως ίσως είναι γνωστό, μια επιληπτική κρίση, ελαφριάς ή βαριάς μορφής, προκαλείται λόγω έντονης και απότομης εναλλαγής φωτός ή χρωμάτων. Αυτό που μας ενόχλησε ήταν ότι την επόμενη ημέρα τα δελτία ειδήσεων, με άναρθρες κραυγές, κατηγόρησαν τα βιντεοπαιχνίδια (!) για το συγκεκριμένο συμβάν. Βλέποντας τις τιτλέζες στην πάνω μεριά της οθόνης να γράφουν, διαφημίζοντας το επερχόμενο δελτίο ειδήσεων, "φονικό βιντεοπαιχνίδι στέλνει εκατοντάδες παιδιά στο νοσοκομείο", όπως είναι φυσικό πανικοβλήθηκα.

Παρακολουθώντας όμως τις ειδήσεις, διαπίστωσα ότι το "φονικό βιντεοπαιχνίδι" δεν ήταν τίποτε άλλο από μια παιδική εκπομπή. Ενιωσα την οργή να φουντώνει μέσα μου. Ομως, κάποιοι κύριοι βρήκαν το εύκολο θύμα και τα φόρτωσαν όλα πάνω του. Εάν η αιτία της αρρώστιας των παιδιών ήταν κάποιο παιχνίδι, η αντίδραση των μέσων μαζικής ενημέρωσης θα ήταν δικαιολογημένη, το δε παιχνίδι έπρεπε να αποσυρθεί από την αγορά, προκειμένου να διορθωθεί το επικίνδυνο σημείο. Το να κατηγορούνται όμως τα video games χωρίς λόγο, είναι κάτι που δεν συγχωρείται.

Για την κάλυψη του συγκεκριμένου περιστατικού τα κανάλια οργάνωσαν αρκετές συζητήσεις, στις οποίες συμμετείχαν ειδικοί, οι οποίοι καθησύχασαν τους τρομοκρατημένους γονείς παρουσιάζοντας την αλήθεια. Ποια είναι αυτή; Ενα παιδί όντως μπορεί να πάθει επιληπτική κρίση παίζοντας video games. Εχει όμως τις ίδιες ακριβώς πιθανότητες να πάθει κάτι τέτοιο παρατηρώντας τους αντικατοπτρισμούς του φωτός στη θάλασσα, βλέποντας τηλεόραση, παρακολουθώντας κάποιο έργο στον κινηματογράφο, παίζοντας στο χιόνι εξαιτίας των αναλαμπών του ήλιου και σε άπειρα άλλα μέρη, ακόμα και στο δρόμο αν κάποιο αυτοκίνητο αναβοσβήσει τα φώτα του. Η προϋπόθεση όμως είναι μία: Η ύπαρξη γενετικής προδιάθεσης. Στην προκειμένη περίπτωση το αποτελεσματικότερο μέσο αντιμετώπισης είναι η πρόληψη. Το αν υπάρχει επιληπτική προδιάθεση μπορεί να διαγνωσθεί μέσα σε δύο λεπτά από το γιατρό, ο οποίος θα δώσει επιπλέον συμβουλές. Ελπίζω να είναι η τελευταία φορά που αναφερόμαστε σε τέτοια θλιβερά περιστατικά. Κάνουμε έκκληση σε όλους τους αναγνώστες μας να επισκεφθούν έναν παθολόγο και να κάνουν την απλή αυτή εξέταση. Δεν την αναφέρουμε σκοπίμως, πως γίνεται, γιατί μπορεί να υπάρξουν ανάμεσά σας επιχειρήσουν που θα την κάνουν μόνοι τους, χωρίς να επισκεφθούν γιατρό. Το τελευταίο που θα θέλαμε είναι να υπάρξει κάποιος αναγνώστης ο οποίος θα θυμηθεί τα γραφόμενά μας, αφού θα έχει πάθει κάποια κρίση. Εύχομαι να είστε όλοι σας καλά, και μην ξεχνάτε: Η ΑΓΝΟΙΑ ΣΚΟΤΩΝΕΙ.

CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET **ENGLISH**

EPILEPSY WARNING

▲ WARNING

READ THIS NOTICE BEFORE YOU OR YOUR CHILD USE ANY VIDEO GAME

A very small portion of the population have a condition which may cause them to experience epileptic seizures or have momentary loss of consciousness when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games.Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition.

If you or anyone in your family has experienced symptoms linked to an epileptic condition (e.g.a seizure or loss of awareness), immediately consult your physician before using any video games.

We recommend that parents observe their children while they play video games. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness,altered vision, eye or muscle twitching, involuntary movements, loss of awareness, disorientation, or convulsions, **DISCONTINUE USE IMMEDIATELY** and consult your physician.

FOLLOW THESE PRECAUTIONS WHENEVER USING VIDEO GAMES:

- When using your NES™,Super NES® or Nintendo® 64, do not sit or stand too close to the television screen. Play as far back from the screen as possible.
- Play video games on the smallest available television screen.
- Do not play if you are tired or need sleep.
- Always play in a well lit room.
- Be sure to take a 10 to 15 minute break every hour while playing.

Ολα τα παιχνίδια στην πρώτη σελίδα του εγχειριδίου χρήσης προειδοποιούν για τον κίνδυνο πρόκλησης επιληψίας.

Επικίνδυνα τηλεπαιχνίδια



Περισσότερα από 80 Ελληνόπουλα οδηγούνται κάθε χρόνο σε κάποιο νοσοκομείο, με σοβαρά συμπτώματα επιληψίας, συνέπεια της αφοσίωσής τους –επί ώρες– στα βιντεοπαιχνίδια και τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Α ΕΡΕΥΝΑ

Ρεπορτάζ: ΛΕΩΝΙΔΑΣ ΚΑΛΛΙΔΩΝΗΣ



Η πολύωρη παραμονή των παιδιών στην Τι-Βι μπορεί να προκαλέσει βλάβες στην υγεία τους.

ΚΡΙΣΕΙΣ φωτοευαίσθητης επιληψίας» τις ονομάζουν οι ειδικοί, κρούοντας τον **κώδωνα του κινδύνου προς** τους **γονείς**. Ο **«βομβαρδισμός»** του **εγκεφάλου** με έντονα φωτεινά ερεθίσματα, **«συνθλίβει» τα νεύρα** εκείνων των παιδιών που έχουν προδιάθεση επιληψίας. Ακόμη, μάλιστα, και **30 λεπτά** μπροστά στην **τηλεόραση** ή την **οθόνη** του **υπολογιστή**, αρκούν για να αρχίσουν να εκδηλώνονται επιληπτικοί σπασμοί...

Γενετικά

ΠΟΙΑ είναι, όμως, τα αίτια εκδήλωσης **φωτοευαίσθητης επιληψίας**. «Σίγουρα είναι κάποιοι **γενετικοί παράγοντες** οι οποίοι **ενεργοποιούνται** όταν παρεμβληθεί η επίδραση του φωτός» επισημαίνει στην **«Α»** ο παιδονευρολόγος και πρόεδρος της Ελληνικής Εταιρείας κατά της Επιληψίας **Θ.Κοβάνης**. **«Το φως** της τηλεόρασης, όπως αυτό **διαχέεται** κυρίως μέσα από τα καρτούν ή τα βιντεοπαιχνίδια είναι το βασικότερο **αίτιο ενεργοποίησης** των **γενετικών παραγόντων** της συγκεκριμένης επιληψίας. Φωτοευαίσθητη επιληψία, όμως, μπορεί να προκληθεί ακόμη και από τις λάμπες φθορίου, τα **φωτορρυθμικά** των **ντισκοτέκ**, ακόμη και το φως ήλιου» παρατηρεί ο κ. **Κοβάνης**.

Το χρόνο

ΕΚΤΙΜΟΥΜΕ ότι **82-85 παιδιά κάθε χρόνο** εκδηλώνουν **τέτοιου είδους επιληπτικές κρίσεις**. Σε όλες τις περιπτώσεις τα **συμπτώματα** είναι **κοινά**. Το παιδί αρχίζει να παρουσιάζει σπασμούς και τάσεις **υπνηλίας** ή **λιποθυμίας** που διαρκούν από 5 έως 12 ώρες. Συχνά, όταν **περνάει η κρίση**, το παιδί υφίσταται και **παροδική αμνησία...** Οι ειδικοί επισημαίνουν ότι ο **κίνδυνος** πρόκλησης φωτοευαίσθητης επιληψίας δεν εξαρτάται τόσο από το χρόνο που θα αφιερώσει το παιδί στην τηλεόραση ή τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, όσο **εξαρτάται από την ταχύτητα** με την οποία εμφανίζονται τα **οπτικά σήματα στην οθόνη**. «Γνωρίζουμε σήμερα ότι αν τα οπτικά σήματα εναλλάσσονται με ταχύτητα **20 ανά δευτερόλεπτο**, τότε **αυξάνει** υπέρμετρα ο **κίνδυνος** να εκδηλώσει κάποιο παιδί φωτοευαίσθητη επιληψία», διευκρινίζει ο κ. **Κοβάνης**. «Ορισμένα **χρώματα**, μάλιστα, όπως το **κόκκινο**, αλλά και το μέγεθος της οθόνης της τηλεόρασης, παίζουν **σημαντικό ρόλο** στην εκδήλωση ή όχι φωτοευαίσθητης επιληψίας. Γι' αυτό **συνιστούμε** στους γονείς να μην επιτρέπουν στα παιδιά τους να παίζουν βιντεοπαιχνίδια σε τηλεοράσεις **μεγαλύτερες των 14 ιντσών**. Θα πρέπει, επίσης, ο **χειρισμός** του παιχνιδιού να γίνεται από **απόσταση**, τουλάχιστον **2,5 μέτρων** από την οθόνη της τηλεόρασης. Σε κάθε περίπτωση, οι γονείς δεν θα πρέπει να επιτρέπουν στα παιδιά τους **να παίζουν** ηλεκτρονικά παιχνίδια για **περισσότερο** από μία **ώρα** συνεχώς. Απαραίτητα, εξάλλου, κρίνονται και κάποια **διαλείμματα** διάρκειας τουλάχιστον **15 λεπτών**. Οι γονείς, επιπλέον, θα πρέπει **να διαβάζουν** προσεκτικά τις **οδηγίες χρήσης** πριν δώσουν το παιχνίδι στο παιδί και να φροντίζουν ώστε το **δωμάτιο** όπου έχει εγκατασταθεί το βιντεοπαιχνίδι να είναι **καλά φωτισμένο**».

Ενήλικοι

ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ, όμως, μόνο τα παιδιά που κινδυνεύουν από τέτοιες κρίσεις επιληψίας. Τα παιχνίδια του φωτός κρύβουν παρόμοιους κινδύνους και για τους **ενηλίκους** με γενετική προδιάθεση επιληψίας. Οπως παρατηρεί ο πρόεδρος του νοσοκομείου Παίδων «Αγία Σοφία» **Ν.Ντάνος**, «τέτοιες επιληπτικές κρίσεις μπορούν να συμβούν στον καθένα. Οταν, για παράδειγμα, **οδηγείτε** σ' έναν **δρόμο με δένδρα** και έχει ήλιο, οι **εναλλασσόμενες φωτεινές εικόνες** μπορούν να προκαλέσουν επιληπτικές κρίσεις. Το ίδιο μπορεί να συμβεί εάν **"καρφώσετε"** το **βλέμμα** σας στο **φως που αντανακλά στο νερό** ή εάν περάσετε μια **βραδιά σε κάποια ντισκοτέκ** όπου τα φωτορυθμικά "στέλνουν" περισσότερα από **20 φλας** το **δευτερόλεπτο**».

Εφτιαξαν αγγεία από ανθρώπινα κύτταρα

ΜΟΝΤΡΕΑΛ

ΝΕΑ επαναστατική **μέθοδο** στον τομέα των **καρδιακών επεμβάσεων** επινόησαν **Καναδοί** ερευνητές που κατάφεραν να δημιουργήσουν αιμοφόρα **αγγεία** χρησιμοποιώντας μόνο **ανθρώπινα κύτταρα**.

Οι επιστήμονες του νοσοκομείου Σεν Σακρεμάν του Κεμπέκ δημιούργησαν αιμοφόρα αγγεία αρκετά **ανθεκτικά** ώστε να μπορούν **να αντικαθιστούν αρτηρίες** όπως οι στεφανιαίες αρτηρίες και τα αγγεία της γάμπας.

Τα αιμοφόρα αγγεία δημιουργήθηκαν από **τρεις τύπους κυττάρων**, οι οποίοι **καλλιεργήθηκαν** και **ωρίμασαν** μέσα σε **βιο-αντιδραστήρα** όπου αναπαράγονται οι συνθήκες περιβάλλοντος του ανθρώπινου σώματος.

ΤΙ ΕΙΔΕ Ο ΓΙΑΠΩΝΕΖΟΣ





Δυστυχώς για εμάς πολλά! Βλέπετε η συμπαθής χώρα διαθέτει το προνόμιο να φιλοξενεί πολλές εκθέσεις το χρόνο που έχουν ως αντικείμενο την ηλεκτρονική διασκέδαση. Πιο πρόσφατη απ' όλες ήταν η SPACEWORLD '97, η οποία διεξήχθη στο Τόκιο τον Δεκέμβριο του προηγούμενου χρόνου. Δυστυχώς, δεν καταφέραμε να πάμε, αλλά καλύτερα γιατί θα είχαμε σκάσει από τη ζήλια μας, αφού παρουσιάστηκαν πάρα πολλά καινούρια προϊόντα, τα οποία σίγουρα θα τραβήξουν πάνω τους τα φώτα της δημοσιότητας τους επόμενους μήνες. Για όσους δεν το ξέρουν, η συγκεκριμένη έκθεση προβάλλει αποκλειστικά τα προϊόντα της Nintendo, οπότε μην περιμένετε να διαβάσετε για άλλες εταιρίες. Στη Spaceworld, λοιπόν, παρουσιάστηκαν οι καινούριες κυκλοφορίες της εταιρίας για όλα τα formats. Ας τα πάρουμε όμως από την αρχή.

Εν αρχή ην το N64 DD. Δυστυχώς, όμως, δεν θα το δούμε πριν από τον Ιούνιο του '98. Ετσι, δεν έχουμε παρά να το περιμένουμε με αγωνία.

- Το πιο παράξενο περιφερειακό, αλλά συνάμα αυτό που θα προσελκύσει στο N64 μεγάλο αριθμό χρηστών, είναι ένας αντάπτορας που επιτρέπει στους χρήστες του N64 να τοποθετήσουν μια κασέτα του Gameboy (!). Ποια κασέτα είναι αυτή; Δεν είναι άλλη από την έκδοση του Pocket Monster για το μικρό αλλά θαυματουργό μηχανάκι της Nintendo. Με τη δυνατότητα που προσφέρεται για σύνδεση μέχρι και τεσσάρων παικτών ταυτόχρονα είναι εύκολο να καταλάβει κάποιος τι ξύλο θα παίζουν τα ζωάκια μεταξύ τους. Αν αναρωτιέστε τι κερδίζει η Nintendo από αυτή την κίνηση, σας διαβεβαιώνουμε ότι τίποτα περισσότερο από τους 8.000.000 κατόχους της έκδοσης του παιχνιδιού για το Gameboy. Πολλοί θα είναι αυτοί που θα αγοράσουν το N64 και το περιφερειακό για να εκθρέψουν τα αγαπημένα τους ζωάκια.
- Ακόμη ένα περιφερειακό που έκλεψε την παράσταση, αυτήν τη φορά δεν απευθυνόταν στους κατόχους N64 αλλά σε αυτούς του Gameboy.

Πιο συγκεκριμένα, έκαναν την εμφάνισή τους μια κάμερα για το πιτσιρίκι της οικογένειαςNintendo, καθώς επίσης και ένας μικρός εκτυπωτής. Η κάμερα, απ' ό,τι δείχνει, έχει αρκετές πιθανότητες να γίνει το πιο προχωρημένο περιφερειακό που έχει βγει ποτέ για το Gameboy,







καθώς προσφέρει τη δυνατότητα στο χρήστη να "περάσει" το πρόσωπό του στην οθόνη του Gameboy και μετά να παίξει παιχνίδια με τον εαυτό του ως πρωταγωνιστή. Μη φανταστείτε βέβαια κανονικά παιχνίδια, απλώς μπορείτε να δείτε τον εαυτό σας ως ζογκλέρ ή DJ. Κατόπιν, μπορείτε να τυπώσετε την εικόνα σας χρησιμοποιώντας τον μικρό εκτυπωτή.

- Στην έκθεση παρουσιάστηκε επίσης το σχεδιαστικό πρόγραμμα του N64, ή μάλλον η τριάδα των σχεδιαστικών προγραμμάτων της σειράς Mario Artist: τα Talent Maker, όπου μπορείτε να τοποθετήσετε το πρόσωπό σας πάνω σε ένα πολυγωνικό μοντέλο, Polygon Maker, με το οποίο μπορείτε να φτιάξετε πολυγωνικά μοντέλα, και Picture Maker, με το οποίο μπορείτε να φτιάξετε μια μικρή ιστορία. Ευτυχώς είχαν την έξυπνη ιδέα να φτιάξουν τα προγράμματα έτσι ώστε να επικοινωνούν μεταξύ τους, οπότε οι δυνατότητες χρήσης του προγράμματος να είναι, θεωρητικά πάντα, άπειρες.





ΝΙΚΗΤΕΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ
PIXEL-CD MEDIA

Οι νικητές του διαγωνισμού που διοργανώθηκε στο τεύχος 134 είναι οι εξής και κερδίζουν τα ακόλουθα δώρα:

- Απιδιανάκης Γεώργιος (Ιεράπετρα): *1 μπουφάν Virgin*
- Τσιαβός Χρήστος (Αθήνα): *1 Resident Evil: Directors Cut*
- Αντωνάρος Πάνος (Αθήνα): *1 Command & Conquer: Red Alert*
- Παπαπαύλου Παύλος (Καλλιθέα): *1 Residen Evil: Directors Cut*
- Κωτάκης Στέλιος (Νίκαια): *1 Command & Conquer: Red Alert*
- Πεχλιβανίδης Ελευθέριος (Βέροια): *1 Resident Evil: Directors Cut*
- Κουκουμπεδάκης Γιώργος (Χανιά): *1 Command & Conquer: Red Alert*

Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού. Οσοι διαμένουν επαρχία, θα το λάβουν ταχυδρομικώς.

ΒΡΕ ΚΑΛΩΣ ΤΟ Μ2!

Εκεί που λέγαμε ότι το Μ2 είχε αποσυρθεί από το προσκήνιο, κατακτώντας τον τίτλο του πιο αναμενόμενου-πιο καθυστερημένου-πιο συζητημένου μηχανήματος των τελευταίων χρόνων, η Matsushita αποφάσισε να το επαναφέρει. Βέβαια, δεν κάνει λόγο για χρήση του μηχανήματος ως παιχνιδομηχανής και προτιμά να μας το παρουσιάζει ως εργαλείο για multimedia εφαρμογές, εκπαιδευτικά προγράμματα, εξομοιωτή Virtual Reality, εξομοιωτή κτηματομεσιτών(!), παρουσιάσεις εκθέσεων (εκμεταλλευόμενη το ενσωματωμένο mpeg1), 3D industrial imaging (αυτό δεν είναι μηχάνημα, ελβετικός σουγιάς είναι). Παρ' όλα αυτά στην έκθεση Digitalmedia World Expo που έγινε στο Τόκιο στα τέλη του Νοέμβρη που μας πέρασε, τα δύο από τα τρία demos που παρουσίασε ήταν παιχνίδια. Εντυπωσιακότερο όλων ήταν ένα που μπορεί να χαρακτηριστεί ως παιχνίδι με δελφίνια (κάτι αντίστοιχο του Ecco της Sega, κάτι περίεργο μυρίζει εδώ), το οποίο άφησε άφωνους όσους το είδαν με τα ανεπανάληπτα γραφικά του (έτσι λένε τουλάχιστον), την υπέροχα ομαλή και ρεαλιστική κίνησή του και τα φανταστικά εφέ φωτισμού. Ο παίκτης ελέγχει το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τον αναλογικό μοχλό του μηχανήματος. Το άλλο παιχνίδι ήταν το Memory Breaker, ένα shoot'em up πλάγιας προοπτικής, το οποίο όμως υστερούσε απέναντι στο δελφίνι. Την τριάδα συμπλήρωνε το Digital Dance Mix Namie Amuro (ούτε η σειρά Street Fighter δεν έχει τόσο μεγάλα ονόματα), το οποίο δεν ήταν άλλο από έναν εξομοιωτή του αγαπημένου "αθλήματος" των Γιαπωνέζων, του Karaoke. Σύμφωνα με την εταιρία, ο μόνος λόγος που χρησιμοποιήθηκαν παιχνίδια ήταν για να δείξουν τη δύναμη του μηχανήματος καθώς η εταιρία δεν προγραμματίζει την ανάπτυξη παιχνιδιών. Βέβαια θα μου πείτε, όταν είχε σχέδια για κατασκευή παιχνιδιών δεν έκανε τίποτα, μήπως τώρα που δεν έχει μας φτιάξει τίποτα περίεργο και μας τρελάνει; Οι υπεύθυνοι της εταιρίας αρνούνται κατηγορηματικά κάτι τέτοιο και ανακοίνωσαν ότι η μοναδική αναβάθμιση του μηχανήματος θα είναι η δυνατότητα σύνδεσής του με δίκτυο LAN και η προσθήκη πληκτρολογίου. Εγώ προτείνω να τους πιστέψουμε προς το παρόν, αλλά να έχουμε τα μάτια μας ορθάνοιχτα για κάποια έκπληξη.





ΕΙΡΩΝΕΙΑ ΤΗΣ ΤΥΧΗΣ

Την 1η Δεκεμβρίου 1.800 κομμάτια του Grand Theft Auto κλάπηκαν από μια αποθήκη στην Αγγλία. Την επόμενη ημέρα βέβαια βρέθηκαν 700 κομμάτια, χωρίς όμως να υπάρχουν στοιχεία για τους δράστες. Πολλοί κακεντρεχείς δήλωσαν ότι επρόκειτο για διαφημιστικό κόλπο της εταιρίας, όμως η αστυνομία φαίνεται να έχει αντίθετη άποψη. Οπως και να έχει, ήταν μια άτυχη στιγμή, εξαιτίας της οποίας όμως τα φώτα της δημοσιότητας στράφηκαν για άλλη μια φορά πάνω στο παιχνίδι.

ΤΙ ΕΓΙΝΕ;

Παρατηρώντας τις λίστες με τις επικείμενες κυκλοφορίες για όλα τα μηχανήματα διαπίστωσα μερικές αλλαγές, οι οποίες παραλίγο να περάσουν απαρατήρητες. Τι εννοώ; θα σας φέρω ως παράδειγμα ένα παιχνίδι για κάθε κονσόλα: Η κυκλοφορία του Spice World (το παιχνίδι με τις διάσημες Spice Girls) μεταφέρθηκε για τον Απρίλιο και βλέπουμε. Το Mission: Impossible χάθηκε από τις λίστες των κοντινών μηνών, ενώ και το Atlantis δεν πάει πίσω. Σε ό,τι αφορά το Spice World η αναβολή της κυκλοφορίας του ήταν αναμενόμενη καθώς η ταινία δεν πήγε καλά, ενώ και ο τελευταίος δίσκος του συγκροτήματος δεν σημείωσε τις πωλήσεις που περίμενε η εταιρία του. Αν τελικά η πορεία των κοριτσιών τις οδηγήσει ξανά στην κορυφή, τότε θα δούμε το παιχνίδι. Αν όχι, δεν θα είναι και το πρώτο παιχνίδι που χάνεται στη λήθη.
Οσον αφορά στα άλλα δύο, τα πράγματα δεν είναι και τόσο ξεκάθαρα. Το Mission: Impossible εξαφανίστηκε σαν να μην υπήρξε ποτέ. Εκεί που ήταν σχεδόν έτοιμο, αναβλήθηκε η κυκλοφορία του για να μην συμπέσει με αυτήν του GoldenEye. Δεν ήταν και άσχημη ως κίνηση, παρ' όλο που πρόδιδε φόβο για την αναμέτρηση. Ομως απ' ό,τι φαίνεται το GoldenEye αποδείχτηκε κάτι παραπάνω από καλό κι έτσι το Mission: Impossible ήταν αδύνατο να κυκλοφορήσει. Αναφορικά τώρα με το Atlantis, η κυκλοφορία του δεν μπήκε στο χρονοντούλαπο, όμως κάθε φορά αναβάλλεται. Το ανησυχητικό με το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι το ότι δεν έχουμε παρά ελάχιστες φωτογραφίες κι αυτές χρονολογούνται από την πρώτη ανακοίνωση της κυκλοφορίας του, πριν από 3 μήνες δηλαδή. Τι άλλο να προτείνουμε εκτός από υπομονή;



ΤΕΡΑΤΑ ΕΦΑΓΑΝ ΤΟ FINAL FANTASY 7

Σύμφωνα με τα τελευταία στοιχεία από την αγορά της χώρας του Ανατέλλοντος Ηλίου, το Final Fantasy 7 έχασε τη διάκριση του παιχνιδιού που σημείωσε ρεκόρ στις πωλήσεις. Ο λόγος; Μερικά αντιπαθητικά, σπαστικά, ηλίθια ζωάκια που κατέκλυσαν το Gameboy, τα Pocket Monsters, τα οποία έκαναν πωλήσεις 8.000.000 κασετών. Τώρα που πήραν φόρα δεν τα σταματάει τίποτα. Κατέρριψαν και το ρεκόρ για το παιχνίδι του Gameboy που πούλησε τα περισσότερα κομμάτια. Περισσότερα και από τον Mario.

ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΗ SEGA;



H Sega απ' ό,τι φαίνεται έχει βαλθεί να μας τρελάνει. Δεν εξηγείται αλλιώς το γεγονός ότι μας έρχονται περίεργες πληροφορίες από κάθε γωνιά της γης. Ας τα πάρουμε όμως από την αρχή.

Πριν από λίγο καιρό ανακοινώθηκε το καινούριο μηχάνημα της εταιρίας, με τις διαδικασίες που όλοι γνωρίζετε (σας ενημερώνουμε από την πρώτη στιγμή με περισσότερες λεπτομέρειες από κάθε άλλο έντυπο). Από την έντονη αμερικανο-ιαπωνική διαμάχη νικητές βγήκαν οι Γιαπωνέζοι, οι οποίοι έβαλαν μπροστά τις διαδικασίες για το νέο μηχάνημα. Οι Αμερικανοί, όπως άφησαν να διαρρεύσει στον Τύπο, δεν έμειναν καθόλου ευχαριστημένοι από την τροπή που πήραν τα πράγματα. Σιγά-σιγά όμως ηρέμησαν και τα γεγονότα έδειχναν ότι με την κυκλοφορία του μηχανήματος θα είχαμε δημιουργίες και από τις δύο μεριές του Ειρηνικού. Οσον αφορά στο Saturn, τα πράγματα είναι επίσης μπερδεμένα. Στις γραμμές παραγωγής των εταιριών δεν υπάρχουν πολλά παιχνίδια για το μηχάνημα και ο αριθμός των αναμενόμενων παραγωγών για το '98 δεν ξεπερνά τις 30. Αυτό, αν και είναι αρκετά άσχημο, βλέποντας κάποιος τους τίτλους που ετοιμάζονται δεν μπορεί να έχει παράπονο. Το 80% ήταν "ένας κι ένας". Μέχρι και Virtua Fighter 3 ανακοινώθηκε. Πώς θα μπορούσαμε να της κρατάμε κακία; Ολα αυτά όμως ίσχυαν μέχρι πριν από λίγες ημέρες. Ολα ξεκίνησαν όταν εντελώς απροειδοποίητα το Virtua Fighter 3 βγήκε από τη λίστα των αναμενόμενων τίτλων. Σε ανύποπτο χρόνο επίσης ακούστηκε ότι το καινούριο μηχάνημα μπορεί να είναι έτοιμο πριν από την καθορισμένη ημερομηνία. Η κατάσταση είχε αρχίσει να μυρίζει περίεργα. Το θέμα χρειαζόταν σοβαρό ψάξιμο. Στις ατελείωτες ώρες αναζήτησης στο Internet, βρήκαμε (δεν ήταν δυνατόν να το κάνει μόνο ένας άνθρωπος, έτσι είχα την πολύτιμη βοήθεια του Γιώργου Κ.) την εξής ανακοίνωση: "το Katana Project θα χτυπήσει πριν από το καλοκαίρι". Τι είχε συμβεί; Απ' ό,τι φαίνεται το καινούριο μηχάνημα άλλαξε για άλλη μια φορά όνομα. Αυτό όμως είναι το λιγότερο. Τι εννοούν λέγοντας "πριν από το καλοκαίρι"; Υπάρχει περίπτωση να δούμε το "Χ" (έτσι θα το ονομάζουμε και στο εξής, αφού φαίνεται ότι αλλάζει πολύ συχνά ονόματα) στην αγορά πολύ πιο σύντομα απ' ό,τι νομίζουμε, κάποια στιγμή μέσα στο επόμενο δίμηνο! Φανταστικά νέα. Είναι όμως αλήθεια; Η Sega μας έχει συνηθίσει σε τέτοιες αιφνιδιαστικές κινήσεις. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι την ίδια πολιτική ακολούθησε και με το Saturn. Το κυκλοφόρησε στην αγορά 4-5 μήνες πριν από την επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας, ξαφνιάζοντας όλο τον κόσμο. Δεν αποκλείεται να κάνει και τώρα κάτι παρόμοιο. Η Sega Ελλάδας όμως δεν επιβεβαίωσε κάτι τέτοιο. Δεν θα μπορούσε άλλωστε, αφού είναι πολύ νωρίς ακόμα. Κάπου όμως πρέπει να υπάρχει ένα ψήγμα αλήθειας. Μόνο που πρέπει αυτό το ψήγμα να είναι τεράστιο. Γιατί; Μόλις σήμερα το πρωί (χαλάλι η καθυστέρηση στην παράδοση της ύλης, και οι φωνές που ακούω από τη Διόρθωση και το DTP) η Sega Αμερικής ανακοίνωσε πτώση της τιμής των παιχνιδιών του Saturn στα $5. Ξέρετε τι σημαίνει αυτό για όσους διαβάζουν πίσω από τους αριθμούς; Προσπαθούν να ξεφορτωθούν το stock τους. Γιατί να ρίξουν τις τιμές όταν περιμένουν παιχνίδια όπως τα Steel Slope Sliders, Burning Rangers, Riven κ.λπ. Ισως γιατί, όπως είπαν οι άνθρωποι της εταιρίας, "οι κυκλοφορίες αυτές θα καθυστερήσουν 2-3 μήνες και θα διατεθούν για το καινούριο μηχάνημα".







Μπαμ και κάτω. Καρδιακή προσβολή. Τι γίνεται εδώ; Απ' ό,τι φαίνεται οι επόμενοι μήνες θα είναι πολύ καθοριστικοί για την τύχη της εταιρίας. Ας ελπίσουμε να της πάνε καλά τα πράγματα. Περιμένουμε να ακούσουμε και από τη Sony κάποιο νέο για το καινούριο της μηχάνημα.

Η ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΤΩΝ ΖΩΝΤΑΝΩΝ ΝΕΚΡΩΝ



Τα ζόμπι κυνηγάνε τους ανθρώπους μέσα σε μια γοτθική έπαυλη. Η κάμερα αλλάζει γωνίες με ταχύτητα. Τρόμος παραμονεύει σε κάθε γωνιά. Φρικιαστικά εφέ... Δεν είναι δύσκολο να καταλάβει κάποιος ότι μιλάμε για το Resident Evil. Οπως δεν είναι δύσκολο για όσους ασχολούνται με τον κινηματογράφο να καταλάβουν ότι το παιχνίδι φέρει τη σφραγίδα του διάσημου













σκηνοθέτη George Romero. Για όσους δεν τον γνωρίζουν, αναφέρουμε ότι ο G. Romero είναι υπεύθυνος για την τριλογία "Living Dead".
Οταν, λοιπόν, η Capcom αποφάσισε να φτιάξει ένα διαφημιστικό trailer για το Resident Evil 2, ήταν πολύ φυσικό να στραφεί σε αυτόν για το γύρισμά του. Η διαφήμιση κόστισε περίπου 1,2 εκατ. δολάρια, γυρίστηκε σε δύο μέρες και δείχνει τους δύο πρωταγωνιστές του παιχνιδιού, τον Leon και την Claire, να προσπαθούν να ξεφύγουν από τα ζόμπι που τους κυνηγάνε στο αστυνομικό τμήμα της Racoon City. Αυτό που ξεχωρίζει, φυσικά, στο διαφημιστικό είναι τα ειδικά εφέ, τα οποία έχει επιμεληθεί ένας ζωντανός θρύλος στο χώρο: ο Screaming Mad George. Η διαφήμιση αναμένεται να προβληθεί στην Ιαπωνία προς τα τέλη Φεβρουαρίου, πιστεύω δε ότι είναι περιττό να κάνουμε λόγο για την ανυπομονησία μας να τη δούμε κι εδώ. Επειδή, όμως, αυτό είναι μάλλον απίθανο να γίνει, μπορούμε να αρκεστούμε στις φωτογραφίες και να περιμένουμε εναγωνίως την κυκλοφορία του έργου που θα είναι βασισμένο σε αυτό το διάσημο παιχνίδι.



VIRTUAL PETS

Η τρέλα των virtual pets έχει χτυπήσει και την Ελλάδα. Κάθε μέρα όλο και περισσότεροι άνθρωποι υιοθετούν ένα "ψηφιακό ζωάκι". Η ζήτηση είναι τόσο μεγάλη, που τα καταστήματα δεν προλαβαίνουν να την καλύψουν. Ενα εξ αυτών, το Videopolis, μας έστειλε το ακόλουθο δελτίο Τύπου: "Θέλετε να μεγαλώσετε ένα ηλεκτρονικό ζωάκι από την ώρα που βγαίνει από το αυγό του, να το ταΐσετε και να το φροντίσετε, μέχρι να μη σας έχει πια ανάγκη; Στα Videopolis τώρα θα βρείτε τις εταιρίες 'NYKO' και POCKET, και μπορείτε να γίνετε μπαμπάς και μαμά σε ανθρωπάκια, σκυλάκια, γατάκια, ψαράκια, κοτοπουλάκια και, αν έχετε αρκετό χώρο, ακόμη και δεινοσαυράκια! Μόνο με 2.950 δρχ. Τι λέτε; Φθηνά δεν είναι για υιοθεσία;"
Εμείς δεν έχουμε να προσθέσουμε τίποτε άλλο. Αφήνουμε τα σχόλια σε εσάς. Για όσους ενδιαφέρονται, οι διευθύνσεις των καταστημάτων Videopolis είναι οι εξής: Δημοσθένους 195, Καλλιθέα, τηλ.: 9530272 - Αιγαίου 96, Νέα Σμύρνη, τηλ.: 9319491.


Xone Games team
5 mph. 146 mph. 318
295
WELCOME TO GENERATION X
HOME VIDEO GAMES • PC • CD - ROM
Φορμίωνος 180, 162 31 ΒΥΡΩΝΑΣ, ΤΗΛ.: 7647973

ΤΑ ALIEN ΞΑΝΑΡΧΟΝΤΑΙ

Αλλο ένα ευχάριστο νέο έφτασε στ' αυτιά μας τις πρώτες μέρες του χρόνου. Εχει να κάνει με τη μεταφορά στις οθόνες μας της τελευταίας ταινίας της σειράς Allien Resurrection. Το παιχνίδι ήταν προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει προς τα τέλη του '98, όμως από ό,τι φαίνεται θα είναι έτοιμο στις αρχές του καλοκαιριού και έτσι θα κυκλοφορήσει μαζί με την ταινία. Το μόνο που ελπίζουμε είναι να μην αποτελέσει προϊόν βιασύνης, μόνο και μόνο για να προλάβει την πρώτη προβολή στις αίθουσες των κινηματογράφων.



ΜΗΠΩΣ ΒΙΑΖΕΣΤΕ ΛΙΓΟ;

Το Bushido Blade το ξέρετε. Σωστά; Ετοιμαστείτε, λοιπόν, για τη συνέχειά του. Τι είπατε; Δεν έχει βγει ακόμα το Νο 1; Τι σημασία έχει; Η Square έχει τη συνέχεια.
Το παιχνίδι είναι κατά 50% έτοιμο και, από ό,τι λέγεται, θα έχει τουλάχιστον τρεις νέους χαρακτήρες, ενώ ο χειρισμός του δεν θα είναι κατά πολύ τροποποιημένος. Το μόνο που φαίνεται διαφορετικό είναι η άμυνα, η οποία έχει αντικατασταθεί από ένα περίεργο "σύστημα ανταπόδοσης επίθεσης". Θα υπάρχει, επίσης, η δυνατότητα για περισσότερα combos. Μα, τι λέω; Εδώ δεν έχουμε παρουσιάσει το Νο 1 ακόμα και κάνουμε λόγο για το Νο 2; Τι πράγματα είναι αυτά; Πάντως, θα είχε πολλή πλάκα να κυκλοφορούσε πρώτα η συνέχεια και μετά το πρώτο μέρος!









ΑΝΑΓΚΗ ΓΙΑ ΤΑΧΥΤΗΤΑ

Ο καινούριος χρόνος μάς έφερε πολύ όμορφα νέα από το στρατόπεδο της Electronic Arts: Στις 20 Μαρτίου θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη η καινούρια συνέχεια της σειράς Need For Speed.
Σύμφωνα με τα λεγόμενα της εταιρίας, το N.F.S. 3 θα μπορεί να χαρακτηρισθεί ως "επιστροφή στις ρίζες". Η εταιρία δεν ικανοποιήθηκε ούτε από τις πωλήσεις του N.F.S. 2 ούτε από τη στροφή που πήρε το gameplay. Ετσι, αποφάσισε στο N.F.S. 3 να επαναφέρει τα περιπολικά και τα κυνηγητά τους, μόνο που τα πράγματα έχουν δυσκολέψει. Βλέπετε, πλέον θα σας κυνηγάνε περισσότερα και όσο δεν σας πιάνουν θα καλούν ενισχύσεις. Θα υπάρχουν επίσης καινούρια αυτοκίνητα, έργα τέχνης αυτή τη φορά και όχι οι φουτουριστικές ανοησίες του προηγούμενου μέρους της σειράς. Ανυπομονούμε να πιάσουμε στα χέρια μας τις Ferrari 355 και 550 Maranello. Το N.F.S. 3 είναι το πρώτο παιχνίδι που έχει την επίσημη άδεια της Ferrari. Αλλη μία καινοτομία της σειράς θα είναι το γεγονός ότι δουλεύουν οι προβολείς, προσδίδοντας αληθοφάνεια στις νυχτερινές πίστες. Ανυπομονούμε, φίλοι αναγνώστες, για την τρίτη συνέχεια της σειράς, η οποία ευχόμαστε να είναι και τυχερή.



SEGA RALLY 2

Επιτέλους, το όνειρο εκατομμυρίων gamers από όλο τον κόσμο γίνεται πραγματικότητα. Σε λίγο καιρό στα arcade της Ιαπωνίας θα κυκλοφορήσει το Sega Rally 2. Για όσους δεν γνωρίζουν τον συγκεκριμένο τίτλο, θα πρέπει να πούμε ότι πρόκειται για το καλύτερο racing game όλων των εποχών. Οι προγραμματιστές της AM2 είχαν πολύ δύσκολο έργο μπροστά τους, όμως -κατά πώς δείχνουν τα πράγματα- τα κατάφεραν. Βέβαια, το παιχνίδι δεν είναι ακόμη εντελώς έτοιμο. Ωστόσο, η πρώτη πίστα που παρουσιάστηκε στον Τύπο δείχνει ότι και η καινούρια συνέχεια της σειράς θα εδραιωθεί στην κορυφή.
Υπάρχουν περισσότερα αυτοκίνητα για να διαλέξει ο παίκτης, το τελικό νούμερο των οποίων δεν έχει ακόμα διευκρινιστεί. Μία πολύ βασική αλλαγή θα υπάρχει στον έλεγχο των αυτοκινήτων. Μην πάει ο νους σας στο κακό... Δεν είναι χαζοί οι άνθρωποι να αλλάξουν ριζικά αυτό που έκανε το παιχνίδι τόσο διάσημο! Απλώς, θα υπάρχει μάλλον χειρόφρενο στα αυτοκίνητα, για να βοηθά στις απότομες στροφές. Η AM ANNEX ελπίζουμε να φτιάξει περισσότερες πίστες και να συμπεριλάβει περισσότερα κινούμενα στην οθόνη αυτοκίνητα και δυνατότητα καταστροφής του αυτοκινήτου έπειτα από τρακάρισμα. Α! Και να κάνει όσο πιο γρήγορα μπορεί γιατί δεν κρατιόμαστε...

Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΩΝ ΖΩΝΤΑΝΩΝ ΝΕΚΡΩΝ

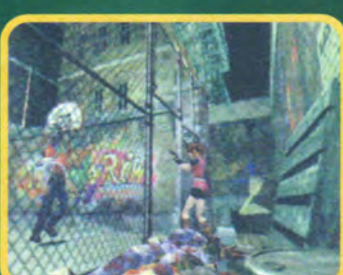














Το παιχνίδι για το Playstation που όλοι περιμέναμε με αγωνία έρχεται. Η κυκλοφορία του Resident Evil 2 αναμένεται προς τα τέλη του μήνα, το πολύ μέχρι τα μέσα του επόμενου. Οι πρώτες εικόνες που έχουμε δει είναι καταπληκτικές. Τα γραφικά είναι υπέροχα, ο ήχος ατμοσφαιρικός και η κίνηση πολύ φυσική. Εν αναμονή, λοιπόν, του review του παιχνιδιού, το οποίο θα φιλοξενήσουμε στο επόμενο τεύχος. Μέχρι τότε μπορείτε να απολαύσετε μερικές φωτογραφίες και τα ξαναλέμε...

ΜΟΥΣΚΕΜΑ ΤΑ ΕΚΑΝΑΝ



Σε λίγο καιρό το N64 θα πλουτίσει τη συλλογή των παιχνιδιών του με έναν καινούριο κλώνο Tetris. Οταν κυκλοφόρησε το νέο, όλοι σκεφθήκαμε ότι οι προγραμματιστές της Zed Two, της κατασκευάστριας εταιρίας, στέρεψαν από ιδέες και προσπαθούν να εκμεταλλευθούν το διάσημο παιχνίδι. Μόλις, όμως, λάβαμε τις πρώτες εικόνες είδαμε ότι άδικα τους κατηγορήσαμε.
Το παιχνίδι ονομάζεται Wetrix και έχει μερικές πολύ καλές ιδέες να προσφέρει. Η ιδέα ξεκίνησε από ένα πρόγραμμα εξομοίωσης της κίνησης του νερού και εξελίχθηκε σε ένα ισομετρικό παζλ, στο πλαίσιο του οποίου ελέγχετε ένα τετράγωνο κομμάτι εδάφους. Από την κορυφή της οθόνης πέφτουν εικονίδια τα οποία αντιπροσωπεύουν καθορισμένες εδαφικές δραστηριότητες όπως ανύψωση και καθίζηση του εδάφους. Κατόπιν, από την κορυφή της οθόνης πέφτει νερό, το οποίο και γεμίζει τις εδαφικές κοιλότητες. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να γεμίσετε όσο το δυνατόν περισσότερες εδαφικές κοιλότητες με νερό, χωρίς όμως αυτό να χύνεται από τα πλάγια. Οσο περισσότερο νερό χύνεται τόσο περισσότερο γεμίζει το δοχείο που βλέπετε στη δεξιά μεριά της φωτογραφίας. Οταν γεμίσει, χάνετε. Απλό! Σε τυχαίες στιγμές πέφτουν από την κορυφή εικονίδια καταστροφών (σεισμοί, παγετώνες, βόμβες κ.λπ.) και ο σώζων εαυτόν σωθήτω.
Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει και για PC, ενώ η έκδοση του N64, η οποία μας ενδιαφέρει περισσότερο, θα υποστηρίζει ταυτόχρονη δράση τεσσάρων παικτών.

GRAND TOURISMO: ΕΡΧΕΤΑΙ

Τον Απρίλιο αναμένεται να κυκλοφορήσει στην Ευρώπη το τελευταίο δημιούργημα της SCEE ονόματι Grand Tourismo. Το παιχνίδι αναμένεται να προκαλέσει αίσθηση, καθώς θα διαθέτει τις περισσότερες επιλογές που έχετε δει ποτέ σε racing game. Αυτό που προκαλεί ανατριχίλα είναι το γεγονός ότι θα έχετε στη διάθεσή σας -ούτε λίγο ούτε πολύ- 120(!) αυτοκίνητα. Οχι, δεν διαβάσατε λάθος. 120 αυτοκίνητα πρόθυμα να καταστραφούν από τα χέρια σας. Από τα πιο συμβατικά μοντέλα μέχρι τα πιο ακριβά σπορ αυτοκίνητα. Στο παιχνίδι θα έχετε τη δυνατότητα αναβάθμισης των οχημάτων με τα λεφτά που κάθε φορά θα κερδίζετε, ανάλογα με τη θέση τερματισμού σας. Ανυπομονούμε να δούμε την τελική έκδοση του παιχνιδιού. Στο επόμενο τεύχος ίσως έχουμε έτοιμο ένα αναλυτικό preview.

ΚΙ ΑΛΛΑ ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΗ SPACEWORLD



Στη στήλη των Console News θα διαβάσατε (ελπίζω) σχετικά με τα περιφερειακά που παρουσίασε η Nintendo για τα μηχανήματά της. Καιρός είναι να δούμε τι έγινε και από πλευράς παιχνιδιών.
Σε ό,τι αφορά το software, λοιπόν, το φως της δημοσιότητας είδαν τα ακόλουθα:
- Το φοβερό και τρομερό Zelda 64 με την τελευταία έκδοσή του. Σύμφωνα με τα λεγόμενα του "ιερού τέρατος" στον κόσμο των video games, Shigeru Miyamoto, το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει μετά τον Απρίλιο.
- Το F Zero X το οποίο, σύμφωνα με τον ίδιο (οι ημερομηνίες κυκλοφορίας ακούστηκαν όλες από τον Shigeru Miyamoto, οπότε είναι εκνευριστικό να επαναλαμβάνω το όνομά του σε κάθε παιχνίδι) θα κυκλοφορήσει τον Ιούνιο.
- Το Mario RPG 2 θα είναι έτοιμο το χειμώνα του '98, οι δε χαρακτήρες του θα είναι όπως αυτοί του PaRappa, δηλαδή λεπτοί σαν τσιγαρόχαρτα.
- Το Mother 3, ένα RPG το οποίο, σύμφωνα με τα λεγόμενα του προαναφερόμενου κυρίου, είναι καλύτερο από το FF7. Δεν θα το δούμε πριν από τον επόμενο Δεκέμβρη. Θα περιλαμβάνει το μοναδικό χαρακτηριστικό να συμμετέχουν ο ίδιος ο παίκτης και οι φίλοι του στην ιστορία. Πώς θα γίνει αυτό; Μα, σκανάροντας την εικόνα σας και τοποθετώντας την στην οθόνη. Τώρα θα με ρωτήσετε με ποιον τρόπο. Δεν ξέρω στα σίγουρα, όμως έχω την υποψία ότι θα χρησιμεύσει ένα περιφερειακό που θα δείτε στη συνέχεια. Συνεχίστε την ανάγνωση.
Κύριε Miyamoto, ξέρετε πόσο μας αρέσουν οι εκπλήξεις; Κυκλοφορήστε τα νωρίτερα.
Το παιχνίδι που περιμένουμε όλοι με ανυπομονησία είναι το BioTetris. Πρόκειται στην ουσία για έναν κλώνο του δημοφιλούς παιχνιδιού, που παρουσιάζει την εξής πρωτοτυπία: Στο κουτί του παιχνιδιού θα περιλαμβάνεται ένα καλώδιο, το οποίο κολλάτε πάνω σας και μετρά τους χτύπους της καρδιάς σας(!). Οσο πιο δυνατά χτυπά αυτή, τόσο πιο γρήγορα θα πέφτουν τα τουβλάκια από την κορυφή της οθόνης. Στο τέλος σας βγάζει κι ένα καρδιογράφημα, που θα δείχνει -τι άλλο;- τους χτύπους της καρδιάς σας. Θα θέλαμε πάρα πολύ να δούμε αυτό το παιχνίδι και στην Ευρώπη.







- Δυστυχώς, τα voodoo που κάναμε δεν απέδωσαν. Ετσι, θα πρέπει να ανεχθούμε και στο N64 τα "συμπαθητικά" εικονικά ζωάκια. Πιο συγκεκριμένα, μετά το Gameboy η σειρά Pocket Monster θα εισβάλει και στο N64. Οπως είχαμε υποθέσει στο πρώτο τεύχος, τελικά θα υπάρχει μικρόφωνο με το οποίο θα μπορεί ο παίκτης (στη συγκεκριμένη περίπτωση ο ευτυχισμένος ιδιοκτήτης των μικρών αυτών ζώων) να μιλά στο ζωάκι του λέγοντάς του τι πρέπει να κάνει. Αναμένονται ανεπιθύμητες ενέργειες, όπως το ζωάκι να "γράφει" κανονικά τον παίκτη, αυτός να τσαντίζεται και να καταλήγει να "κατεβάζει καντήλια" μπροστά σε μία οθόνη.
Το μικρόφωνο συνδέεται στο N64 και ενεργοποιείται με το χειριστήριο. Στην έκθεση Spaceworld πολλά παιδιά "μίλησαν" με τα ζωάκια, χωρίς να παρατηρηθούν προβλήματα λόγω της διαφορετικής χροιάς της φωνής ή του διαφορετικού ρυθμού ομιλίας. Μερικές από τις αντιδράσεις των ζώων είναι οι εξής:

- Λέγοντας PICACHU (το όνομα του ζώου) αυτό χαιρετά.
- Λέγοντας KONICHIVA (γεια σου) υποκλίνεται ευγενικά και χαμογελά.
- Λέγοντας KA-WAII (είσαι όμορφο) κοκκινίζει, "κάνει ντροπές" και ξύνει τη μύτη του.
- Λέγοντάς του διάφορα κοσμητικά επίθετα φεύγει πανικόβλητο, χτυπώντας από την τρομάρα του την ανόητη κεφάλα του στα δέντρα.

Για να το φέρετε πίσω, πρέπει να του πείτε GOMENASAI (οι γνώσεις μου περί ιαπωνικής τελειώνουν κάπου εδώ, όμως πρέπει να σημαίνει συγγνώμη). Στην έκθεση Spaceworld υπήρχε μόνο μία πίστα, οπότε δεν είμαστε σε θέση να σας πούμε τι γίνεται στις υπόλοιπες ή ποιες εντολές μπορείτε να δώσετε. Πάντως, σύμφωνα με όσα είδαμε, χρησιμοποιώντας το μοχλό μπορείτε να του πετάξετε μια μπάλα και να του ζητήσετε να τη φέρει πίσω (κι αν δεν το κάνει, μπορείτε να του πετάξετε μια πέτρα), να του διδάξετε το σωστό και το λάθος (λέγοντάς του τι πρέπει να τρώει και τι όχι) και να το στείλετε για ύπνο. Λέγοντάς του FIGHT μπορείτε να το τσαντίσετε.
Το καλό είναι ότι δεν πρόκειται να δούμε το παιχνίδι πριν από το ερχόμενο φθινόπωρο, οπότε μπορούμε να είμαστε ήσυχοι μέχρι τότε.









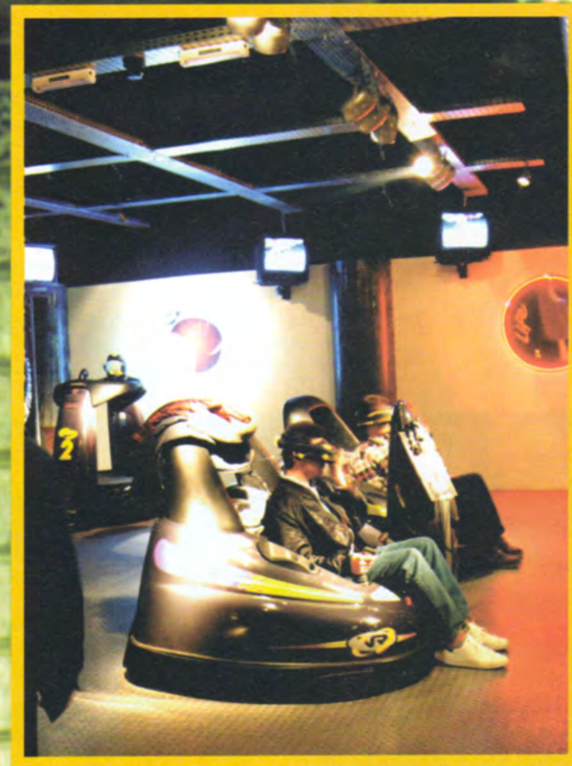

GameBoy
Nintendo Game Boy
Donkey Kong Classic - 6,900
Schtrumfs 2 - 9,900
Lion King - 9,900
Donkey Kong Land - 7,900
Lucky Luke - 10,900
FIFA 97 - 9,900
Super Nintendo
Donkey Kong Country III - 19,900
Wild Guns - 9,900
Super Street Fighter II - 13,900
Prince of Persia 2 - 9,900
Asterix - 15,900
Mega Drive
isney Collection - 9,900
BA Live 97 - 14,500
FIFA 97 - 14,500
Pinochio - 12,700
Super Star Soccer DELUXE - 14,900
ost World - 14,900
Created BY HyperKinetics™

του Γιώργου Κουρκούτα

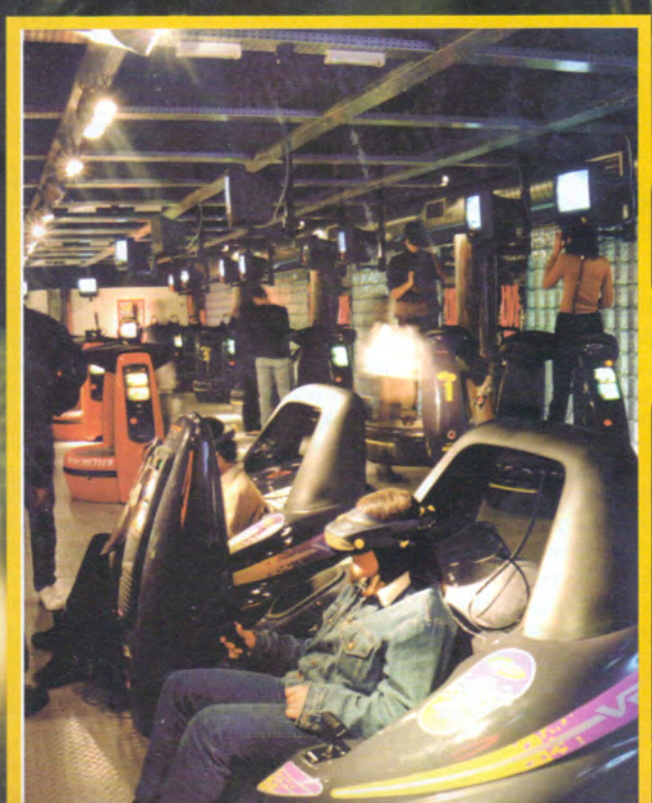


VIRTUAL REALITY

ΠΑΡΑΞΕΝΟΙ ΚΟΣΜΟΙ, ΠΛΑΣΜΕΝΟΙ ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΕΜΑΣ, ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΝΑ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΚΤΗΣΟΥΜΕ! ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΤΟ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΟΤΕΡΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΗΣ ΖΩΗΣ ΣΑΣ...



Είναι 5:10 το απόγευμα. Μόλις έχετε φορέσει την ολόσωμη στολή σας, τα ειδικά γάντια σας και το Head Mounted Display. Τα πάντα γύρω σας έχουν σκοτεινιάσει. Πυκνά, μαύρα, σύννεφα έχουν καλύψει τον ήλιο που τείνει προς τη δύση του. Οι ισχυροί κρότοι των κεραυνών αντηχούν μέσα στην αρένα. Εσείς δένετε τον καρπό σας με ελαστικό επίδεσμο και γυρίζοντας το κεφάλι προς τα επάνω, ίσια μπροστά σας βλέπετε τον αντίπαλο: ένα ψηλό ξανθό κορίτσι με κοτσίδα που ανεμίζει και μπλε φόρμα να σας κοιτά στα μάτια... Σε λίγο ο αγώνας αρχίζει. Μη νομίζετε ότι απέχει πολύ ο καιρός που θα φοράμε το Virtual Reality κράνος και την ειδική στολή με τους εκατοντάδες αισθητήρες και θα μπαίνουμε σε κόσμους εικονικής πραγματικότητας, όπου θα "παίζουμε" τα αγαπημένα μας beat'em up ή οποιοδήποτε άλλο είδος παιχνιδιού - και όχι μόνο...





Εκτός της διασκέδασης, η Virtual Reality θα βρει πλήθος εφαρμογών και θα χρησιμοποιηθεί ευρέως στην εκπαίδευση, την ιατρική, την τηλε-παρουσία, τον έλεγχο εναέριας κυκλοφορίας και όπου αλλού κρίνεται αναγκαία η δημιουργία εικονικών κόσμων. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να αναφερθεί ότι η χρησιμοποίηση του όρου "εικονική πραγματικότητα" έχει επικρατήσει για την απόδοση στην ελληνική γλώσσα του αντίστοιχου αγγλικού όρου "Virtual Reality". Ισως, βέβαια, να έχετε ακούσει διάφορες παραλλαγές του κυρίως στην αγγλική όπως: Cyberspace (από το βιβλίο "Neuromancer" του Gibson), Synthetic Environments, Artificial Reality, Simulator Technology και τις αντίστοιχες αποδόσεις τους στη γλώσσα μας. Ωστόσο, ο όρος που έχει επικρατήσει είναι ο Virtual Reality (VR).



Αν θέλαμε να δώσουμε έναν ορισμό της VR, αυτός θα ήταν ο ακόλουθος: Virtual Reality είναι το μέσο που παρέχεται στους ανθρώπους προκειμένου να οπτικοποιήσουν, επεξεργαστούν και αλληλεπιδράσουν με πολύπλοκα δεδομένα ηλεκτρονικών υπολογιστών.
Ο όρος "οπτικοποίηση" αναφέρεται στη "γραφική" απεικόνιση ενός "κόσμου" από τον υπολογιστή. Αυτός ο κόσμος μπορεί να είναι ένα CAD μοντέλο, ένα rendered γράφημα, μία επιστημονική εξομοίωση ή μία βάση δεδομένων. Ο χρήστης μπορεί να επεξεργαστεί τα αντικείμενα που υπάρχουν μέσα σε αυτόν τον κόσμο και να έχει κάποιας μορφής αλληλεπίδραση.
Οι βασικοί παράγοντες που μετέχουν στη δημιουργία ενός εικονικού κόσμου είναι δύο: το software που υπολογίζει, δημιουργεί και παρουσιάζει την τρέχουσα προοπτική του κόσμου (πολλές φορές ανά δευτερόλεπτο) και το hardware που αναλαμβάνει είτε την οπτικοποίηση είτε την επικοινωνία του χρήστη με τα δρώμενα στο εικονικό περιβάλλον.
Υπάρχουν τρία βασικά είδη Virtual Reality, τα οποία αναλύονται στη συνέχεια.

Desktop Reality 'Η Window on World (WoW)

Η απεικόνιση του κόσμου γίνεται μέσω της οθόνης ενός υπολογιστή. Αυτή η απεικόνιση μπορεί να έχει ως αντικείμενο την απόδοση απλών γραφικών μέχρι τρισδιάστατων κόσμων. Το συγκεκριμένο είδος έχει τις ρίζες του στα 1965, όταν ο Ivan Sutherland δημιούργησε το προσχέδιο ενός προγράμματος γραφικών μέσω υπολογιστών, το οποίο ονόμασε "The Ultimate Display". Ο Sutherland είχε αναφέρει ότι όποιος κοιτούσε την οθόνη του υπολογιστή θα έπρεπε να δει ένα παράθυρο με αληθοφανή θέα, ήχους και αντικείμενα συμπεριφερόμενα όπως στην πραγματικότητα. Αυτός ο ορισμός οδηγεί ακόμα και σήμερα τους ερευνητές VR στην ανάπτυξη νέων συστημάτων και εφαρμογών.

Projection Reality

Η απεικόνιση του κόσμου γίνεται σε μία μεγάλη οθόνη φέρνοντας πιο κοντά στην πραγματικότητα τα δρώμενα στο Window on World.

Immersive Reality

Ο χρήστης "μπαίνει" στον κόσμο χρησιμοποιώντας ειδικά κράνη και στολές. Πρόκειται για το παρόν και το μέλλον της Εικονικής Πραγματικότητας.

Η εφαρμογή της VR στη διασκέδαση, γενικότερα, ή στα computer games, ειδικότερα, είναι αυτό που έχει κεντρίσει το ενδιαφέρον όλων μας. Εδώ τα πράγματα δεν έχουν προχωρήσει στο βαθμό που θα θέλαμε, κυρίως λόγω του υψηλού κόστους των VR συστημάτων.
Γύρω στα τέλη της δεκαετίας του 1980 άρχισαν να εμφανίζονται τα πρώτα VR συστήματα στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τα πάντα ξεκίνησαν στην Αμερική για να εξαπλωθούν αργότερα στην Ευρώπη (κυρίως στην Αγγλία). Σήμερα έχουμε φθάσει στην τρίτη γενιά VR arcades με τα γραφικά να είναι εξαιρετικής ανάλυσης και την ταυτόχρονη συμμετοχή πολλών παικτών πλέον γεγονός. Σε ό,τι αφορά την Αμερική, υπάρχουν εκατοντάδες VR αίθουσες και άνω των δέκα VR συστήματα παιχνιδιών πολλαπλών παικτών. Ενα παράδειγμα είναι το BattleTech (http://www.virtualworld.com), όπου έξι παίκτες μπορούν να συμμετάσχουν ταυτόχρονα σε ειδικά διαμορφωμένα cockpits σε μάχες τύπου Mechwarrior. Στην Ευρώπη, και ειδικότερα στο Λονδίνο, υπάρχει το περίφημο Sega World (http://www.segaworld.com) με έξι ορόφους γεμάτους VR παιχνίδια, τα

ΛΕΞΙΚΟ VIRTUAL REALITY

3D Sound (Τρισδιάστατος Ηχος) Ηχος παραγόμενος με τέτοιο τρόπο ώστε φαίνεται ότι προέρχεται από πολλές μεριές.

Body Suit (Ολόσωμη Στολή) Ειδική στολή που φοριέται και χρησιμοποιείται ως interface με τον υπολογιστή και, κατ' επέκταση, τον εικονικό κόσμο.

Cartesian Space (Καρτεσιανός Χώρος) Ενα τριαξονικό (X, Y, Z) σύστημα συντεταγμένων που χρησιμοποιείται για τον προσδιορισμό της θέσης ενός αντικειμένου σε έναν τρισδιάστατο χώρο.

Cyberspace (Κυβερνοχώρος) Ενας εικονικός χώρος που κατοικείται από έναν ή περισσότερους ανθρώπους, έχει δε δημιουργηθεί και συντηρείται από υπολογιστές και άλλες μηχανές.

Field of View (Οπτικό Πεδίο) Η αναπαραγόμενη από τα Head Mounted Displays οπτική περιοχή.

Force Feed - FFB (Δυναμική Αίσθηση) Η εξομοίωση της αίσθησης του βάρους και της αντίστασης σε έναν εικονικό κόσμο.

Glove, Input (Γάντι Εισαγωγής Δεδομένων) Το ειδικό γάντι που μεταφέρει τις κινήσεις της παλάμης και των δακτύλων του χρήστη στον εικονικό κόσμο.

Head Mounted Display - HMD (VR Κράνος) Πρόκειται για μία συσκευή (κράνος) που φοριέται στο κεφάλι και χρησιμοποιείται για την αναπαραγωγή του εικονικού κόσμου. Το HMD παράγει στερεο-οπτική θέα μέσω δύο LCDs ή μικρών CRT οθονών.

3D Joystick Ειδικό joystick που, εκτός των κλασικών κινήσεων εμπρός πίσω, αριστερά και δεξιά, έχει τη δυνατότητα ανίχνευσης κινήσεων πάνω-κάτω.

Teledildonics Υποθετική στενή επαφή μεταξύ δύο φύλλων(!).

Tactile FeedBack - TFB (Δυναμική Αίσθηση) Μία αίσθηση που γίνεται αντιληπτή από το δέρμα και χρησιμοποιείται για να αποδώσει επαφή με άλλους χρήστες μέσα στον εικονικό κόσμο.

Telepresence (Τηλεπαρουσία) Η ικανότητα ενεργειών και αλληλεπίδρασης σε ένα απομακρυσμένο περιβάλλον με τη μορφή μας ψηφιακά αναπαραγόμενη.

Trackers, Position (Εντοπιστές Θέσης) Συσκευές που αναφέρουν την τοποθεσία των αληθινών αντικειμένων στον εικονικό κόσμο. Συνήθως χρησιμοποιούνται στα HMDs και τα ειδικά γάντια ή στις ολόσωμες στολές.

οποία επιτρέπουν την ταυτόχρονη συμμετοχή ενός έως και έξι παικτών. Όλα τα είδη παιχνιδιών είναι διαθέσιμα: από racing και beat'em up μέχρι παιχνίδια σκοποβολής και Sonic Game, όπου ανταγωνίζεστε στο τρέξιμο τον γνωστό μπλε σκαντζόχοιρο! Μέχρι στιγμής η μόνη σχέση της VR με τις κονσόλες. Οι λόγοι στους οποίους οφείλεται το γεγονός αυτό είναι δύο.
Ο πρώτος περικλείει την υψηλή υπολογιστική ισχύ που απαιτείται για τις VR εφαρμογές και το υψηλό κόστος των VR περιφερειακών - κάτι ανάλογο συμβαίνει και στο χώρο των PCs, όπου τα τελευταία δύο χρόνια έχουν παρουσιαστεί αρκετά VR κράνη σε απαγορευτικές για τον μέσο gamer τιμές. Ο





δεύτερος είναι η από ελάχιστη έως μηδαμινή ανάπτυξη των VR games. Μην απελπίζεστε, όμως. Σε ό,τι αφορά τις κονσόλες το σκηνικό θα αλλάξει με την παρουσίαση των Saturn 2 και Playstation 2. Ειδικά εάν χρησιμοποιήσουν 128-bit τεχνολογία, ο δρόμος για τα VR games τρίτης γενιάς θα είναι ανοικτός. Σε συνδυασμό, μάλιστα, με την τεχνολογική εξέλιξη στο χώρο και τη μαζική παραγωγή HMDs πολύ σύντομα θα φέρουν στη ζωή μας τους εικονικούς κόσμους.
Μέχρι τότε υπάρχει η λύση των VR arcade parks που άρχισαν να κάνουν την εμφάνισή τους στην Ελλάδα. Η αρχή έγινε από το Virtuality Cafe, ενώ σύμφωνα με πληροφορίες ετοιμάζεται και Sega World! Και μη σας ακούσω να παραπονεθείτε για το υψηλό κόστος παιξίματος, γιατί το καλό πράγμα πάντα πληρώνεται ;-)

Virtuality Cafe

Το Virtuality Cafe άνοιξε πριν από λίγο καιρό στο Village Center στο Μαρούσι. Πρόκειται για το μοναδικό στο είδος του cafe στην Ελλάδα. Μολονότι κατά το παρελθόν είχαν γίνει προσπάθειες και από άλλα καταστήματα (κυρίως αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών), το Virtuality Cafe είναι το μοναδικό που έχει επενδύσει υψηλά ποσά στην αγορά μηχανημάτων, κίνηση η οποία έχει αποδώσει. Ο κόσμος έχει αγκαλιάσει την προσπάθειά τους και το Cafe είναι σχεδόν πάντα γεμάτο. Χειροκροτούμε τέτοιες προσπάθειες, καθώς μας κάνουν να αισθανόμαστε ότι η χώρα μας δεν έχει πολλά να ζηλέψει από άλλες, τουλάχιστον στον τομέα της ηλεκτρονικής διασκέδασης.
Τα φώτα στην αρένα έχουν σβήσει. Το πλήθος είναι σιωπηλό. Ούτως ή άλλως, ποτέ δεν υπήρξε στ' αλήθεια. Βγάζετε τη στολή σας. Ο ιδρώτας ρέει σαν ποτάμι. Χάσατε, αλλά δεν πειράζει. Πάντα υπάρχει το αύριο...


SEGA
SATURN
SEGA SATURN
50 ΤΙΤΛΟΙ ΑΠΟ 9,900
ΠΟΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
QUAKE - 15,900
CROL - 15,900
FIFA 98 - 15,900
DUKE NUKEM 3D - 15,900
WORLDWIDE SOCCER 98 - 15,900
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ CD - ROM
ΔΩΡΟ ΑΛΛΟ ΕΝΑ !!!
PC CD-ROM
ΑΜΕΤΡΗΤΟΙ
ΤΙΤΛΟΙ !!!
TUROK
DINOSAUR HUNTER



NINTENDO64
Lylat Wars
+ Rumble Pack - 18,900
Diddy Kong Racing - 15,900
Extreme G - 21,900
Bomberman 64 - 12,900
Golden Eye 007 - 15,900
RESIDENT EVIL 2
NINTENDO 64
MI6
MISSION STATUS:

TEKKEN 3

Η σημαία του Playstation ετοιμάζεται για την τρίτη έπαρση. Οι αλλόθρησκοι αρχίζουν να τρέχουν.

Του Ηλία Κούκουτσα

Ο βασιλιάς είναι εδώ!

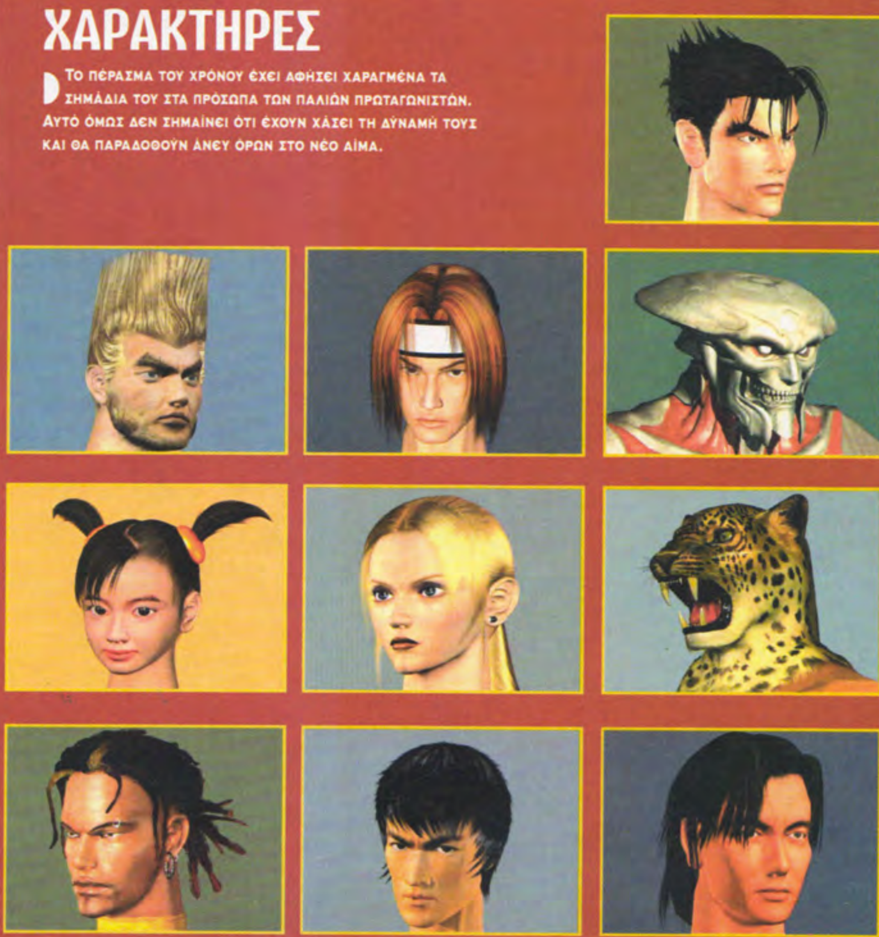
Αν κάποιος έψαχνε να βρει ένα συνώνυμο της λέξης playstation, αυτό δεν θα μπορούσε να είναι άλλο από το Tekken. Αφήστε τον κακομοίρη τον Crash να προσπαθεί. Δεν θα καταφέρει να γίνει τίποτε άλλο από τη συμπαθητική μασκότ. Τα σκήπτρα του βασιλιά του μηχανήματος κρατά γερά στα χέρια του αυτό το παιχνίδι. Υπεύθυνο για άπειρα ξενύχτια, ομηρικούς καυγάδες, διαλυμένες φιλίες (συγγνώμη Γιάννη, αλλά ΕΙΜΑΙ καλύτερος από σένα) αλλά και τρελές πωλήσεις. Κανείς δεν μπορεί να πει με σιγουριά ποιο θα ήταν το μέλλον του μηχανήματος αν δεν υπήρχε το Tekken. Μετά την κυκλοφορία του Tekken 3 στα arcade, οι κάτοχοι του δημοφιλούς μηχανήματος της Sony, κάθε βράδυ προτού πέσουν στο κρεβάτι τους, στη βραδινή προσευχή τους συμπεριλάμβαναν και την παράκληση να φωτίσει ο Θεός τους υπεύθυνους της Namco, ώστε να μεταφέρουν το παιχνίδι στο μηχάνημά τους. Οι προσευχές τους όμως δεν εισακούστηκαν. Τουλάχιστον όχι μέχρι πριν από λίγο καιρό. Στα παλιότερα Tekken η μεταφορά ήταν εύκολη. Το τρίτο μέρος όμως της σειράς είχε να ανταγωνιστεί το Virtua Fighter 3 (επίσης εκπληκτικό παιχνίδι, τη μεταφορά του οποίου στο Saturn ανακοίνωσε η Sega πριν από λίγες μέρες - στο επόμενο τεύχος θα υπάρχει αναλυτικό ρεπορτάζ). Έτσι δημιουργήθηκε μια νέα πλατφόρμα, οι δυνατότητες της οποίας ωστόσο είναι πολύ μεγάλες για το PSX. Οι





ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Το πέρασμα του χρόνου έχει αφήσει χαραγμένα τα σημάδια του στα πρόσωπα των παλιών πρωταγωνιστών. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι έχουν χάσει τη δύναμή τους και θα παραδοθούν άνευ όρων στο νέο αίμα.



ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ
Τέρμα τα παιχνίδια. Τώρα ξεκινά ο πραγματικός πόλεμος.

info
Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Namco
Παίκτες: 2
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Φθινόπωρο '98









Ο πρώτος γύρος ξεκινά. Τα αίματα ανάβουν. Τα πιτσιρίκια του παιχνιδιού φαίνεται ότι έχουν προηγούμενα.



Το γεγονός ότι έχουμε καινούρια συνέχεια στη σειρά δεν σημαίνει ότι έχουν σβήσει οι παλιές έχθρες.



Μερικά πράγματα δεν αλλάζουν ποτέ. Ο παλιός είναι αλλιώς και το πανηγυρίζει ανάλογα.

να δείτε τη φάτσα του).
Προς το παρόν δεν υπάρχουν περισσότερες πληροφορίες, οπότε θα πρέπει να αρκεστούμε στις πρώτες φωτογραφίες. Σε αναμονή, λοιπόν, του πρώτου κινούμενου δείγματος του παιχνιδιού. Το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να εντείνουμε τις προσευχές μας και να... μαζεύουμε λεφτά.



"Ψάρια" εναντίον "παλιών", σημειώσατε 1.



Η μεταφορά του Tekken 3 στο Playstation αναμένεται να είναι τέλεια.



προγραμματιστές της Namco όμως, απ' ό,τι φαίνεται, έλαβαν τη θεία φώτιση και οι κάτοχοι του Playstation μπορούν να ξεκινήσουν τα πανηγύρια.
Το Tekken 3 αναμενόταν τον Απρίλιο του '98, όμως οι τελευταίες πληροφορίες λένε ότι θα "φάμε" και το καλοκαίρι (σνιφ), ενώ οι πρώτες εικόνες που κυκλοφόρησαν δείχνουν εκπληκτικές.
Δεν έχουμε ακόμα πολλές λεπτομέρειες για την επανεμφάνιση των παλιών χαρακτήρων, όμως είμαστε σίγουροι ότι θα υπάρχουν σαν μυστικοί πολεμιστές. Για την ιστορία να αναφέρουμε ότι στο τρίτο μέρος της σειράς, υπάρχουν αρκετοί καινούριοι χαρακτήρες, ενώ και οι παλιοί έχουν υποστεί την απαραίτητη φθορά του χρόνου. Χαρακτηριστικό παράδειγμα ο Paul, ο οποίος έχει αφήσει γένια, και ο Yoshimitsu που έχει βγάλει πια τη μάσκα του (αν νομίζατε ότι η μάσκα ήταν άσχημη, πού





"Τώρα θα σου δείξω τι μπορεί να κάνει το καινούριο σπαθί μου!"

RIVEN



Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ΜΕ ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΟΥΣ ΡΥΘΜΟΥΣ!

Του Γιώργου Κουρκουτά

The sequel to Myst







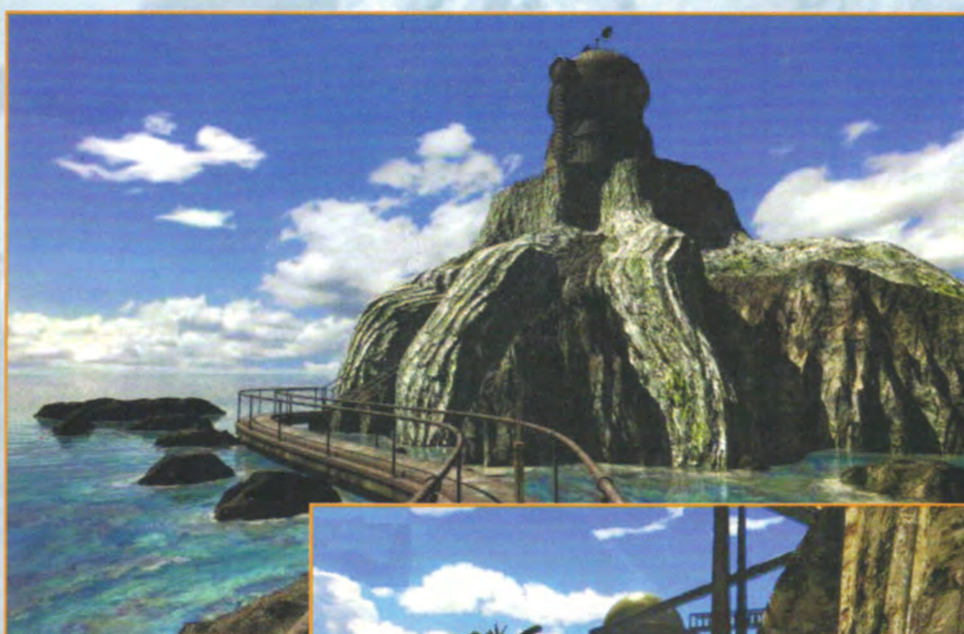
Τι καλοί άνθρωποι είναι αυτοί της Cyan και της Sunsoft! Αποφάσισαν να δώσουν στους κατόχους Saturn τη χαρά απόκτησης ενός "παιχνιδιού" σαν αυτό που παρουσιάζουμε. Για τους ελάχιστους που δεν γνωρίζουν τι εστί Riven θα πρέπει να αναφέρω ότι πρόκειται για τη συνέχεια του Myst, το οποίο έκανε πάταγο για τα γραφικά του. Βέβαια, σημειώθηκαν αρκετές επικρίσεις για το gameplay που παρουσίαζε ελλείψεις στους τομείς του animation, της πλοήγησης και της αλληλεπίδρασης. Οι όποιες ελλείψεις του Myst έχουν διορθωθεί στο Riven. Ετσι, σε συνδυασμό με τα γραφικά, τα οποία έχουν δημιουργηθεί από Silicon Graphics, και τους γρίφους, οι οποίοι εξελίσσονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, έχουμε στα χέρια μας ένα τέλειο αποτέλεσμα.

Το σενάριο της περιπέτειας έχει ως εξής: Ο Atrus αναζητά απελπισμένα τη γυναίκα του (είναι καλά;), Catherine, και χρειάζεται βοήθεια! Ετσι, για άλλη μία φορά θα πρέπει να μπει στον



info

Σύστημα: Sega Saturn
Διάθεση: Zegetron
Κατασκευαστής: Cyan
Τύπος: Adventure
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Φεβρουάριος 1998
Παίκτες: 1





κόσμο του D'ni.
Οι πρώτες εντυπώσεις από το παιχνίδι είναι άριστες. Οι rendered εικόνες του κόσμου του Riven είναι καταπληκτικές ακόμη και σε χαμηλή ανάλυση! Ολα δείχνουν ότι και η έκδοση για Saturn θα είναι ανάλογη αυτής των PCs. Αναμείνατε στο... "Pixel" σας!

"Οι πρώτες εντυπώσεις από το παιχνίδι είναι άριστες. Ολα δείχνουν ότι και η έκδοση για Saturn θα είναι ανάλογη αυτής των PCs."







NEWMAN HAAS

Το πιο πρόσφατο αγωνιστικό κομμάτι της παλαιμάχης Psygnosis είναι πιθανότατα και το καλύτερο.

Του Αγγέλου Μεγρέμη



“Η όλη σχεδίαση είναι αποτέλεσμα προσεγμένης δουλειάς."



Πόσο εύκολο είναι να σας φύγει το αυτοκίνητο, ειδικά σε γρασίδι;



Αν αγγίξετε άλλα αυτοκίνητα, θα δείτε πολλές σπίθες συνοδευόμενες από φοβερό ήχο μετάλλων σε τριβή.



info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Psygnosis
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Απρίλιος '98
Παίκτες: 2

RACING



Η προσοχή που έχει δοθεί στη λεπτομέρεια στα αυτοκίνητα είναι απίστευτη.

Γνωστό το όνομα;

Για τους Αμερικανούς το IndyCar είναι ό,τι η Formula 1 για τους Ευρωπαίους. Σε γενικές γραμμές, τα αθλήματα παρουσιάζουν μεγάλες ομοιότητες μεταξύ τους. Από τεχνικής άποψης τα οχήματα διαφέρουν κάπως (ποιος δεν θαύμασε τη Ferrari του Schumacher στην έκθεση αυτοκινήτου;) και οι πίστες ακολουθούν άλλη φιλοσοφία. Για την ακρίβεια, ενώ οι πίστες της Formula 1 είναι κατασκευασμένες για να αξιοποιούν στο έπακρο τις ικανότητες ενός οδηγού, στο IndyCar οι αμερικανικές πίστες θα σας θυμίσουν Daytona καθώς είναι οβάλ, δίνεται δε η εντύπωση ότι πρόκειται για αγώνα αντοχής. Ευτυχώς, μερικοί αγώνες λαμβάνουν χώρα και σε πίστες F1 και εκεί... ανάβουν λίγο τα αίματα.



Τα σημάδια στην άσφαλτο είναι η προσωπική σας υπογραφή;



Μιλάμε πλέον για το δεύτερο παιχνίδι IndyCar για το Playstation. Ευτυχώς, η κατασκευάστρια εταιρία έκλεισε ένα πολύ καλό licence, ερχόμενη σε συμφωνία με την ομάδα Newman Haas στην οποία ανήκε και ο Nigel Mansell στην αρχή της δεκαετίας. Ενώ είχε χαρακτηριστεί πρωτάρης, ο κύριος διέλυσε τους αντιπάλους του, κέρδισε τον τίτλο (και ΠΟΛΛΑ λεφτά!) από την πρώτη κιόλας χρονιά και πήγε σπίτι του όλο χαμόγελα. Με την παρούσα ομάδα ο παίκτης θα μπορεί να ελέγχει μερικά γνωστά (στους λάτρεις του αθλήματος) ονόματα, όπως οι Christian Fittipaldi και Michael Andretti, μαζί με τα καμάρια του IndyCar για την περίοδο του '98.

Κάποιοι θα αναρωτιούνται τι το αξιόλογο έχει να προσφέρει ο Newman Haas στο Playstation, το οποίο είναι ήδη φορτωμένο με καλά αγωνιστικά παιχνίδια. Πρέπει να ομολογήσω ότι οι πρώτες εντυπώσεις είναι θετικές, με πρώτο και καλύτερο στοιχείο την υψηλή ανάλυση των γραφικών με τα διάφορα καταπληκτικά εφέ. Σε ό,τι αφορά στην έκδοση που υπάρχει για την ώρα -και είναι στα μισά του δρόμου ακόμα-, οφείλω να αναφέρω ότι η κίνηση διακόπεται αισθητά. Στην τελική έκδοση, όμως, η εικόνα θα κινείται με 30 καρέ χωρίς πρόβλημα. Οσοι θέλουν να παίζουν με τους... κολλητούς τους δεν θα απογοητευθούν, καθώς είναι πολύ πιθανό να μπορούν να παίζουν split-screen διπλάκια, μαζί με άλλα έξι αντίπαλα αυτοκίνητα. Ηδη έως τώρα καταφέραμε να γλιστρήσουμε, να συγκρουστούμε, να φύγουμε ιπτάμενοι (χωρίς όμως αναποδογυρίσματα) και γενικά να



Μπορείτε να εκτιμήσετε ότι τα γραφικά είναι απίθανα. Αυτή η ανάποδη κάμερα σας δείχνει τους αντιπάλους που σας κυνηγάνε.



Θα νιώσετε σαν να είστε πράγματι πάνω στην πίστα. Η συμπεριφορά των αυτοκινήτων είναι εντυπωσιακή και στα πρώτα στάδια.



Η εξωτερική άποψη είναι πολύ καλή για να παρατηρείτε και τα άλλα οχήματα που σας προσπερνούν.



Το διπλό θα σας βοηθήσει να γίνετε πιο αποδεκτοί κοινωνικά, καθώς θα αφήνετε τους φίλους σας να νικούν!



Σε κάποιες φάσεις μπορεί να σας φοβίσει ο αριθμός των διαθέσιμων ρυθμίσεων για το αυτοκίνητό σας.

"Στην τελική έκδοση η εικόνα θα κινείται με 30 καρέ χωρίς πρόβλημα."

χτυπάμε ό,τι βρίσκουμε στο πλάι της πίστας, όλα αυτά δε με τρομακτική ακρίβεια. Ευτυχώς, θα συμπεριληφθεί και κάμερα στη θέση του οδηγού. Αυτή για την ώρα είναι πολύ χοντροκομμένη, αλλά μάθαμε ότι θα βελτιωθεί αισθητά μέχρι το τέλος.
Από αυτή την κάμερα μπορείτε να δείτε κάθε είδους πληροφορία και μέτρηση για το αυτοκίνητο και τον αγώνα, όπως χρόνο για το γύρο, στροφές του κινητήρα και θερμοκρασία. Από εδώ μπορείτε επίσης να βλέπετε (κάπως) τι κάνουν οι αντίπαλοί σας, με τη χρήση των δύο πλαϊνών καθρεφτών. Η μηχανή του παιχνιδιού φανερώνει αμέσως την προέλευσή της, το πρώτο δηλαδή Formula 1. Ο χειρισμός όμως των αυτοκινήτων είναι αρκετά διαφορετικός, έχουν δε συμπεριληφθεί και ορισμένα νέα χαρακτηριστικά για να μένουν όλοι ευχαριστημένοι. Εκτός της καλύτερης αίσθησης στο χειρισμό, το παιχνίδι έχει σαφώς καλά γραφικά. Θα δείτε πράγματα όπως πυρακτωμένα δισκόφρενα και ομάδες στα pits να κινούνται πολύ φυσικά και να σας κάνουν το αυτοκίνητο καινούριο σε 10 δευτερόλεπτα. Συνολικά θα είναι διαθέσιμες 15 πίστες. Οι 11 θα είναι πραγματικές (μία δοκιμαστική, μία καινούρια από τα carts για το '98) και θα περιλαμβάνουν 2 οβάλ και 9 σε δρόμο, ενώ 4 θα είναι φανταστικές. Στο σημείο αυτό πρέπει να επισημανθεί ότι ήταν έξυπνη κίνηση ο περιορισμός του αριθμού των οβάλ πιστών στο ελάχιστο, αλλά όχι ο πλήρης αποκλεισμός τους. Όλοι ξέρουν ότι οι τρελές πίστες της F1 είναι πολύ πιο συναρπαστικές και δύσκολες. Εξάλλου, μπορείτε να φανταστείτε να οδηγάτε 200 γύρους σε μία οβάλ πίστα;



Από τις 6 διαθέσιμες απόψεις αυτή είναι η αγαπημένη μας.



ΚΑΜΕΡΕΣ ΠΑΝΤΟΥ

ΕΛΠΙΖΟΥΜΕ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΝΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΟΛΛΕΣ ΚΑΜΕΡΕΣ ΠΡΟΣ ΕΠΙΛΟΓΗ. ΒΕΒΑΙΑ, ΚΑΙ ΑΥΤΕΣ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΗΔΗ ΔΕΝ ΠΑΝΕ ΠΙΣΩ!



Cockpit



Στο Ρυχγος



Ακριβως Πισω Σας



Τριτου Προσωπου



Απο Πισω Και Ψηλα



Απο Πισω Και Ψηλοτερα



Τρίζει και καίει!



...και πονάει!

CONKER'S QUEST

ΕΝΑ ΣΚΙΟΥΡΑΚΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΑΠΟ ΤΑ ΑΛΛΑ.

Οχι άλλα χρώματα!

Τελικά, το N64 δεν θα ενηλικιωθεί ποτέ. Τα παιχνίδια που προορίζονται για την κονσόλα της Nintendo έχουν όλα περίεργα ονόματα, αστείους manga ήρωες, πολύχρωμους κόσμους και χαριτωμένες υποθέσεις. Σίγουρα οι πιο αιμοδιψείς ανάμεσά σας θα άρχισαν ήδη να χασμουριούνται με τις προοπτικές του Conker's Quest. Στο νέο παιχνίδι της Rare πρωταγωνιστούν δύο σκιουράκια που πρέπει (γιατί άραγε;) να μαζέψουν τα δώρα που βρίσκονται σκορπισμένα στον κόσμο τους. Πρόκειται για ακόμα ένα τρισδιάστατο arcade-platform, στα πρότυπα που έχει χαράξει ο Mario. Οι ομοιότητες αυτές όμως δεν μας πτοούν, αφού το παιχνίδι του super υδραυλικού της Nintendo είναι ορόσημο.

Η Rare, γνωστή για τα Blast Corps, GoldenEye και Diddy Kong Racing, δεν έχει προσπαθήσει να δημιουργήσει έναν ακόμα Mario, αλλά φιλοδοξεί να παρουσιάσει το τεχνικά τελειότερο παιχνίδι του είδους. Μια ματιά στα γραφικά αρκεί για να σας πείσει. Το περιβάλλον αναπαρίσταται με μαγευτικά χρώματα. Οι χαρακτήρες και τα backgrounds αποτελούνται από πλήθος textured πολυγώνων και έτσι δείχνουν πολύ ομαλότεροι και ομορφότεροι από αυτούς των γεμάτων γωνίες κόσμων που έχουμε γνωρίσει ως τώρα. Διάφορα εφέ όπως οι σκιάσεις, οι αντανακλάσεις του φωτός και τα αποτυπώματα που αφήνουν πίσω τους οι ήρωες, όταν πατήσουν σε κάτι υγρό, μας προϊδεάζουν για ένα καταπληκτικό παιχνίδι.

Ενα άλλο χαρακτηριστικό του Conker's Quest είναι ο τρόπος με τον οποίο ο ήρωας "επικοινωνεί" μαζί μας. Ναι, σωστά διαβάσατε. Ο Conker και ο φίλος του ο Berri, τα δύο σκιουράκια που ελέγχουμε κατ' επιλογή, "επικοινωνούν" με τον παίκτη. Πιο συγκεκριμένα, η έκφρασή τους αλλάζει ανάλογα με τη ροή του παιχνιδιού και εναλλάσσεται από ανία σε έκσταση δίνοντάς μας έτσι ένα hint για τις επιδόσεις μας. Επίσης, οι δύο σκίουροι είναι και προικισμένοι σοφέρ, αφού, σύμφωνα με τις διαβεβαιώσεις της Rare, θα είναι σε θέση να οδηγήσουν επτά διαφορετικά οχήματα στις προχωρημένες πίστες.

Είμαι της γνώμης ότι το Conker's Quest θα είναι το πιο "χαριτωμένο" παιχνίδι που έχει εμφανιστεί μέχρι σήμερα στο Nintendo 64. Η υπόθεσή του, βέβαια, δεν διεκδικεί Νόμπελ Λογοτεχνίας, ωστόσο τα ποιοτικά χαρακτηριστικά του μας γεμίζουν ελπίδες. Οταν με το καλό, κατά την άνοιξη, κάνει τελικά την εμφάνισή του, θα το περιμένουμε για τα δέοντα.



Η πιο χαριτωμένη σκιουρίνα που έχετε δει ποτέ.



Τα οπτικά εφέ του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά.



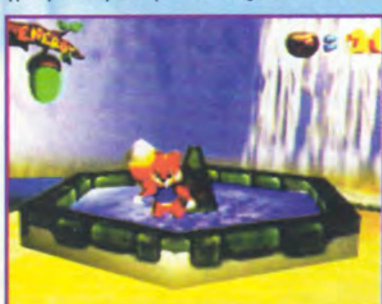
Σε λίγο, όταν περάσει τη γέφυρα, θα του κοπεί η χαρά.



Μπαίνοντας ο Conker στα ορυχεία, βάζει το ειδικό καπέλο του με το φακό.







Το σκιουράκι μας μέσα σε μια στέρνα. Βγαίνοντας, θα αφήνει πίσω αποτυπώματα, μέχρι να στεγνώσουν τα πόδια του.



Οι Conker και Berri μπορούν με την ουρά τους να χτυπήσουν τους αντιπάλους τους.



PIXEL Next Generation

info

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Rare
Τύπος: 3D Platform
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Ανοιξη
Παίκτες: 1

DEATHTRAP DUNGEON



ΜΕ ΤΟ DEATHTRAP DUNGEON Η EIDOS ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΜΑΣ ΑΠΟΔΕΙΞΕΙ ΟΤΙ Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΗΣ LARA ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΤΥΧΑΙΑ.

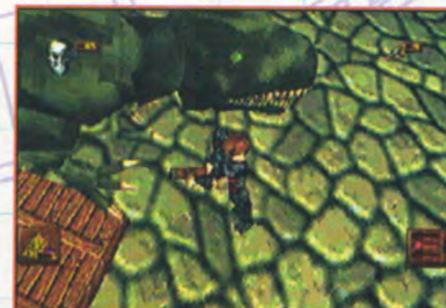
Σαν τα χιόνια...

Ο νεκρομάντης του βουνού της φωτιάς. Τι έγινε; Χτύπησαν καμπάνες; Ηταν γύρω στις αρχές του '80, όταν επινοήθηκε η πρώτη σειρά μαχητικών φανταστικών παιχνιδιών, η οποία πούλησε πολύ. Τώρα η EIDOS είναι έτοιμη να "ρίξει" στην αγορά κάτι που θα ταιριάζει με το κλειστοφοβικό περιβάλλον μιας υπόγειας φυλακής και τις αγωνιώδεις μάχες των βιβλίων.

Ο λόγος φυσικά για το Deathtrap Dungeon. Λοιπόν, ποιες είναι οι επιδόσεις αυτού του τρισδιάστατου παιχνιδιού δράσης και περιπέτειας; Πρώτο και σημαντικότερο είναι το ότι έχει δοθεί έμφαση στη διασκέδαση και τον απλό χειρισμό. Η μάχη είναι πιο γρήγορη και περισσότερο εύκολη (τώρα ο παίκτης θα μπορεί να αποκρούει και να απομακρύνει αμέσως τις επιθέσεις, δημιουργώντας ρεύμα αέρος, αρκεί να πατήσει ένα από τα πάνω πλευρικά πλήκτρα του control), ως απάντηση στην πειραματική έκδοση, στην οποία χρειαζόταν ένας ολόκληρος συνδυασμός πλήκτρων. Αλλο ένα σημείο που μας τράβηξε την προσοχή είναι η "έξυπνη κάμερα". Σας διαβεβαιώνουμε ότι πρόκειται για μία προσεγμένη έκδοση.

info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Eidos Interactive
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Ιανουάριος '98



Δεν είναι ώρα για aerobics, ωστόσο κάθε χαρακτήρας κινείται απαλά και διαθέτει μία μεγάλη ποικιλία κινήσεων.

ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΑ ΟΠΛΑ

Η κάμερα κρίνει μόνη της ότι πρέπει να δώσει κάτι παραπάνω από μία πανοραμική άποψη κάθε τοποθεσίας. Συχνά "ζουμάρει" ειδικά γύρω από το χαρακτήρα, όταν είναι σε κρίσιμη θέση.

Οπως προτείνει το όνομα του παιχνιδιού και το πνεύμα των βιβλίων του Jan Livingston και του Steve Jackson, καθένα από τα ατμοσφαιρικά σκοτεινά κελιά διαθέτει μια σειρά από παγίδες σχεδιασμένες με μεγάλη πονηριά. Μπορεί να "μπει" κάποιος στο παιχνίδι επιλέγοντας τον πολεμιστή τύπου Konnan ή την ντυμένη με δερμάτινα Red Lotus (μια σκύλα εμπνευσμένη από τις Βαλκυρίες).

Είναι αλήθεια βέβαια ότι η έκδοση που παίξαμε χρειάζεται περαιτέρω βελτίωση. Ο χειρισμός είναι λίγο νωθρός, αλλά σας διαβεβαιώνουμε ότι είναι κάτι που μπορεί να διορθωθεί (θα κυκλοφορήσει μέχρι τον Ιανουάριο). Μας άρεσε πολύ η ύπαρξη πολλών διαφορετικών τεράτων. Συναντάς από δράκους μέχρι ζόμπι (55 διαφορετικοί τύποι τεράτων συνολικά) όπως επίσης πολύ τρελά παζλ-παγίδες!

Μπορεί να μη δείχνει τόσο εντυπωσιακό όσο το Tomp Raider II, ωστόσο διαθέτει το βάθος του καλού παιχνιδιού και συχνά το θυμίζει. Εχουμε ήδη παραγγείλει τα στενά δερμάτινα παντελόνια και κορμάκια μας και είμαστε έτοιμοι να εισβάλουμε σε αυτόν το σκοτεινό κόσμο.



Φίλτρα και βολές θα παίζουν σημαντικό ρόλο στο να νικήσετε τους κατοίκους κάθε κελιού.

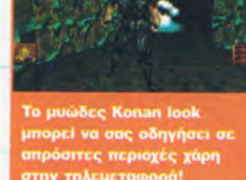


Η Red Lotus δεν αντέχει άλλες μπουνιές. Απλώς χρησιμοποιεί ένα ταιριαστό κρεατομάχαιρο για να διαπεράσει το κρανίο αυτού του υποχθόνιου κατοίκου!





"Εχει δοθεί έμφαση στη διασκέδαση και τον απλό χειρισμό."



Το μυώδες Konan look μπορεί να σας οδηγήσει σε απρόσιτες περιοχές χάρη στην τηλεμεταφορά!



Παγίδες, παγίδες και ξανά παγίδες. Αυτό το τριπλό φλογοβόλο τσουρουφλίζει τον ήρωά μας. Οταν ψηθεί, κρατήστε μου ένα μπουτάκι!!!

PANZER DRA

Το ονομα Panzer Dragoon κατορθωνει να φερνει δακρυα στα ματια των απανταχου κατοχων Saturn.



Το πέταγμα του δράκου συνεχίζεται...



Αν κάποιος ρωτήσει τους κατόχους Saturn ποια είναι τα καλύτερα παιχνίδια για την κονσόλα τους, αυτοί θα απαντήσουν τα Virtua Fighter 2, Sega Rally και Panzer Dragoon 2.
Ηρθε, όμως, ο καιρός για την τρίτη συνέχεια του ενός -θρυλικού πλέον- τίτλου. Η Team Andromeda φαίνεται ότι θα καταπλήξει πολλούς με το νέο μέλος της σειράς. Το Panzer Dragoon Saga ξεφεύγει από τα δεδομένα των προκατόχων του και ακολουθεί τα αχνάρια των adventure/role playing games! Μην ανησυχείτε, όμως: Το shoot'em up μέρος του Panzer ζει και βασιλεύει! (Η κληρονομιά είναι βαριά, άλλωστε.) Βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι τα εκπληκτικά γραφικά του. Στην έκδοση που είχαμε στα χέρια μας (ήταν έτοιμο το 30% του παιχνιδιού) οι τρισδιάστατοι κόσμοι ήταν τόσο ρεαλιστικοί που έκοβαν την ανάσα! Το Panzer Dragoon Saga εκτυλίσσεται σε τρεις διαστάσεις. Η πρώτη αφορά στο role playing game. Οπως ίσως περιμένατε, ο χαρακτήρας που υποδύεστε είναι ο Azel. Ναι, ο τύπος που δεν έχει άλλη δουλειά να κάνει και πετά με δράκους, αλλά έχει την ατυχία να τον κυνηγάνε (και να κυνηγά) χίλια-μύρια κακά ζωάκια. Αυτήν τη φορά πέφτει πολύ περπάτημα. Οδοιπορία σε κόσμους απίστευτου ρεαλισμού που περιλαμβάνουν χωριά και πόλεις. Ο Azel έχει πολλά να μάθει από τους αυτόχθονες των εικονικών κόσμων του Panzer Dragoon Saga... Οταν ο Azel πρέπει να μετακινηθεί από χωριό σε χωριό, ο δράκος του είναι το μέσον. Η δεύτερη διάσταση, λοιπόν, αφορά στο πέταγμα του δράκου. Εδώ, η Team Andromeda δίνει αυτό που πάντα θέλαμε: την ελεύθερη επιλογή της διαδρομής του δράκου. Μπορείτε πλέον να κατευθυνθείτε όπου εσείς επιθυμείτε. Κατά τη διάρκεια της πτήσης παρεμβάλλονται μάχες καθώς και διάφοροι γρίφοι που πρέπει να λύσετε για να καταφέρετε να φθάσετε στον προορισμό σας. Εκεί που έχει γίνει επίσης καταπληκτική δουλειά είναι οι διαθέσιμες κινήσεις του δράκου, τις οποίες πρέπει να εκτελέσετε για να αποφύγετε τα εμπόδια και τα εχθρικά πυρά.
Η τρίτη διάσταση είναι οι ίδιες οι μάχες.

info

Σύστημα: Sega Saturn
Διάθεση: Zegetron
Κατασκευαστής: Team Andromeda
Τύπος: Arcade/RPG
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Φεβρουάριος 1997
Παίκτες: 1



GOON SAGA

"Μπορείτε πλέον να κατευθυνθείτε όπου εσείς επιθυμείτε".







Το σύστημα των μαχών μοιάζει αρκετά με αυτό του Final Fantasy VII. Καθώς πλησιάζετε κάποιο στόχο, εμφανίζεται στην οθόνη ένας μετρητής. Οσο περισσότερο γεμίζει τόσο περισσότερες επιθετικές τακτικές είναι διαθέσιμες. Βέβαια, το ίδιο ισχύει για τους αντιπάλους σας. Η επιλογή της σωστής επιθετικής τακτικής βοηθά να πετύχετε το στόχο σας, ενώ τα διαθέσιμα όπλα έχουν μεγάλη ποικιλία και είναι άκρως εντυπωσιακά.

Τα πρώτα δείγματα δείχνουν ότι η Team Andromeda θα συνδυάσει ιδανικά τις τρεις διαστάσεις του παιχνιδιού, δημιουργώντας άλλο ένα masterpiece! Τέλος, οι πρώτες πληροφορίες θέλουν το Panzer Dragoon Saga να αποτελείται από τέσσερα CDs!







NAGANO WINTER OLYMPICS '98



NAGANO; ΟΧΙ, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΑΚΟΜΗ ΧΑΖΟΧΑΡΟΥΜΕΝΟΣ ΗΡΩΑΣ. ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΑΠΩΝΙΚΗ ΠΟΛΗ ΠΟΥ ΘΑ ΦΙΛΟΞΕΝΗΣΕΙ ΑΠΟ ΤΙΣ 7-2-1998 ΤΗ ΧΕΙΜΕΡΙΝΗ ΟΛΥΜΠΙΑΔΑ ΤΟΥ 1998.

Βουτιές και τούμπες!

Οταν σκέφτομαι τη μεταφορά αθλητικών παιχνιδιών σε κονσόλα, δεν έρχεται στο νου μου εταιρία καταλληλότερη για την υλοποίησή της από την Konami. Εχοντας στο ενεργητικό της ίσως το καλύτερο ποδοσφαιράκι ονόματι ISS64 αλλά και τις εξαιρετικές εκδόσεις των NBA in the Zone 2, Track and Field και ISSPro στο Playstation, έχει αποδείξει ότι ξέρει να φτιάχνει ρεαλιστικά, ευχάριστα και ενδιαφέροντα αθλητικά παιχνίδια. Πράγματι, μία τέτοια εμπειρία είναι πολύτιμη, γιατί τα χειμερινά σπορ έχουν δεχθεί διάφορα πλήγματα κατά τη μεταφορά τους στις κονσόλες. Τόσο η ίδια η Nintendo με το Winter Gold στο SNES όσο και η Sony με το Cool Boarders έχουν πέσει στην ίδια παγίδα, αποδεικνύοντας με το πάθημά τους ότι δεν αρκούν μόνο η υψηλή ταχύτητα και τα ρεαλιστικά γραφικά για να στηθεί ένα ενδιαφέρον αθλητικό παιχνίδι. Η μέχρι στιγμής εμπειρία με την προσπάθεια της Konami είναι ελπιδοφόρα και προϊδεάζει για ευχάριστες στιγμές όσον αφορά στη συμμετοχή ενός έως τεσσάρων παικτών. Τα γραφικά είναι ρεαλιστικά και ειδικά το animation βρίσκεται σε υψηλότατο επίπεδο. Η έκδοση του N64 δείχνει περισσότερο ρεαλιστική από αυτήν του PSX, αφού πια διαθέτει εξομαλυσμένα πολύγωνα για την αναπαράσταση του περιβάλλοντος. Επιπλέον, το παιχνίδι διαθέτει τα πλήρη στοιχεία όλων των διαγωνιζόμενων αθλητών, αφού φέρει την επίσημη άδεια της Ολυμπιακής Επιτροπής, και ενσωματώνει μερικές έξυπνες ιδέες όπως τη δυνατότητα συνεργασίας τεσσάρων παικτών-μελών του πληρώματος στην κατάβαση με έλκηθρο! Η κυκλοφορία του Nagano - Winter Olympics '98 θα συμπέσει με την έναρξη των αγώνων στις 7 Φεβρουαρίου. Ως τότε, μπορείτε να μεταβείτε στον Παρνασσό και τα Καλάβρυτα για practice.







info

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Konami
Τύπος: Χειμερινά sports
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Ιανουάριος '98
Παίκτες: 1-4

YOUNGBLOOD

Αλλο ενα παιχνιδι στρατηγικης ετοιμαζεται για το PSX.

Για να δούμε...

Μέσα σε έναν χαμό από καινούρια παιχνίδια διακρίνουμε το Youngblood, ένα παιχνίδι στρατηγικής το οποίο βασίζεται σε αποστολές εκτελέσιμες σε πραγματικό χρόνο, φέρει role-playing χαρακτηριστικά και, σε γενικές γραμμές, φαίνεται αρκετά ενδιαφέρον (εγώ τα είπα όλα αυτά;).
Από τις φωτογραφίες μπορείτε να συμπεράνετε και μόνοι σας ότι ελέγχετε μία ομάδα αποτελούμενη από διακεκριμένους εγκληματίες, δολοφόνους και επιστήμονες, προσπαθώντας να διασχίσετε 11 επίπεδα, αυξανόμενης δυσκολίας.
Ισως σε μερικούς να θυμίσει το πρόσφατο Warcraft. Η δράση εξελίσσεται σε διάφορα ισομετρικά επίπεδα, τα οποία θα σας μεταφέρουν σε πυκνές ζούγκλες, αφιλόξενες ερήμους, ενεργά ηφαίστεια κ.α., με αποκορύφωμα την ίδια την κόλαση (σπίτι μου, σπιτάκι μου). Οι εχθροί δυσκολεύουν (και ασχημαίνουν) καθώς περνάτε κάθε αποστολή. Δουλειά σας είναι να τους νικήσετε όλους, προτού οι κακοί Giger και Dr Leviticus βρουν το μυστικό για την παγκόσμια κυριαρχία. Ξεκινώντας διαλέγετε 6 από τους συνολικά 12 χαρακτήρες. Ως συνήθως, καθένας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά και ιδιαίτερες δυνάμεις, οπότε χρειάζεται κάποια σκέψη και προσοχή. Αφού ολοκληρώσετε τη σύνθεση της ομάδας πρέπει να "επενδύσετε" πάνω της, εκπαιδεύοντας και ρυθμίζοντάς την όσο καλύτερα μπορείτε, λαμβάνοντας πάντα υπόψη τις δυνάμεις και τα μειονεκτήματα κάθε μέλους. Υπάρχει πιθανότητα να μπορούν να παίζουν ταυτόχρονα δύο παίκτες. Το σίγουρο πάντως είναι ότι θα κληθείτε να στείλετε χαρακτήρες μόνους ή ως μέλη πολύ μικρών ομάδων να διασχίσουν τεράστιους χάρτες και να πολεμήσουν.
Αφού στείλετε τους χαρακτήρες στην αποστολή τους, μπορείτε να τους αφήσετε να ενεργήσουν αυτόματα, ανάλογα με τις ιδιότητές τους, ή να επέμβετε και να αναλάβετε εσείς τον έλεγχό τους.
Παρ' ότι κατά το παρόν στάδιο το παιχνίδι παρουσιάζει μερικές ατέλειες, έχει ταυτόχρονα αρκετά ενθαρρυντικά στοιχεία. Αυτό για εσάς σημαίνει εκπληκτικά pre-rendered sprites και πολύ καλό συνοδευτικό ήχο, καθώς επίσης αρκετά RPG χαρακτηριστικά όπως experience, στατιστικές, προσοχή στους διαλόγους κ.λπ.
Το Youngblood μοιάζει πολύ με το Project Overkill της Konami. Η Konami απέτυχε, όμως, επειδή το παιχνίδι της ήταν κάπως μονότονο. Ας ελπίσουμε ότι το Youngblood θα αποφύγει αυτή την παγίδα.


Οταν συναντάτε εχθρούς, μπορείτε να αφήνετε κάποιον χαρακτήρα σας να τους αντιμετωπίζει μόνος του, ανάλογα με τις ικανότητές του.

"Ισως σε μερικούς να θυμίσει το πρόσφατο Warcraft."


Οι μάχες εξελίσσονται σε πραγματικό χρόνο. Περιλαμβάνονται εξ αποστάσεως αναμετρήσεις ή και σώμα με σώμα.


Ορίστε τα καμάρια σας! Δεν σηκώνουν "τσαμπουκάδες" και τριγυρνάνε σαν χαμένοι για να αποκαλυφθεί σιγά-σιγά ο χάρτης.

info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: GT Interactive
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Ιανουάριος '98
Παίκτες: 2


COMPULINK
ΣΑΣ ΚΑΛΩ
ΣΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ


INTERNET
ΟΡΙΖΟΥΜΕ
ΜΑΣ ΠΛΑΝΗΤΗ

Του Ηλία Κούκουτσα



ΤΟ ΜΗΝΑ ΑΥΤΟΝ ΕΠΙΣΚΕΦΘΗΚΑΜΕ ΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΗΣ ZEGETRON A.E., ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΥ ΤΗΣ SEGA ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΜΑΣ. ΟΙ ΛΟΓΟΙ ΠΟΥ ΜΑΣ ΩΘΗΣΑΝ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ ΠΟΥ ΘΑ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΛΟΙ, ΜΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟΥΣ ΤΗΝ ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ ΤΟΥ ΝΕΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΝΗΣΥΧΙΑ ΟΛΗΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΥΧΗ ΤΟΥ SATURN.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΕ ΜΙΑ ΣΕΙΡΑ ΑΠΟ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΜΑΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΚΥΡΙΩΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΑΓΟΡΑ ΜΑΣ ΠΑΡΑΧΩΡΕΙ Η ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΙΟΛΗ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΥ. ΣΤΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΕΛΑΒΕ ΜΕΡΟΣ ΚΑΙ Ο ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΩΛΗΣΕΩΝ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ ΣΠΑΝΟΣ, ΟΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΟΥ ΟΠΟΙΟΥ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥΤΙΜΕΣ.

ΤΟ SATURN ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΣΕ ΓΝΗΣΙΟΥΣ GAMERS

Pixel Next Generation: *Ποια είναι η ιστορία της SEGA στην Ελλάδα;*
Παντελής Σπανός: Η Sega ξεκίνησε το 1989. Η εταιρία που τότε αντιπροσώπευε τη Sega στην Ελλάδα ήταν η Interia. Το 1992 δημιουργήθηκε μία καινούρια εταιρία, η Zegetron A.E., ιδιοκτήτης της οποίας είναι ο κ. Ζευκιλής και διευθύνων σύμβουλος ο κ. Γεωργόπουλος.

P.N.G.: *Μία ερώτηση που απασχολεί τους χρήστες αλλά και όλους όσοι ασχολούνται με τα παιχνίδια είναι το τι γίνεται με το Saturn. Πιστεύετε ότι η θέση του στην αγορά είναι αυτή που του αξίζει και, αν όχι, γιατί;*
Ιόλη Παπαδοπούλου: Το Saturn δεν έχει πάει καθόλου άσχημα στην Ελλάδα. Οι πωλήσεις στις γιορτές κινήθηκαν αρκετά καλά. Βέβαια, η αγορά ήταν σχετικά "σφιχτή", όμως δεν έχουμε παράπονο.
Π.Σ.: Επειδή με τα νούμερα ασχολούμαι κυρίως εγώ, στις γιορτές έφυγαν από εμάς περίπου 12.000 μηχανήματα. Βέβαια, είναι αρκετά νωρίς να πούμε πόσα από αυτά βρίσκονται εγκαταστημένα σε σπίτια, καθώς δεν έχουμε στα χέρια μας τα απαραίτητα στοιχεία.

P.N.G.: *Τι γίνεται, όμως, με τη μάχη μεταξύ Sega και Sony;*
Ι.Π.: Πάρα πολύ θα θέλαμε στα 32-μπιτα να είμαστε πρώτοι. Εγιναν κάποιες εξαιρετικά καλές κινήσεις από τη Sony, όταν βγήκε το PSX. Εκεί που το Saturn ήταν ακριβό, η Sony έριξε την τιμή και τη διατήρησε σε χαμηλά επίπεδα. Η Sega άργησε πολύ και έτσι η Sony "πήρε" την αγορά. Η Sega είχε μείνει με το θρύλο. Ισως δεν είχε καταλάβει ότι είχε "διαμάντι" στα χέρια της... Δεν φώναξε πολύ και έτσι βγήκε η Sony και είπε στον κόσμο: "Εχω το μηχάνημα που παίζει CD!" Εμείς εκείνο τον καιρό είχαμε επαναπαυθεί στις δάφνες μας, συνεχίζαμε να πουλάμε Mega Drive και απολαμβάναμε την αίσθηση ότι είμαστε οι γίγαντες της αγοράς. Αν κοιτάξουμε συνολικά την εικόνα της αγοράς των video games, είμαστε ακόμη γίγαντες. Ομως, το παιχνίδι στο Saturn παίχθηκε όταν η Sega δεν ακολούθησε την πτώση της τιμής του PSX.

P.N.G.: *Ακολούθησε και η έλλειψη υποστήριξης από τις εταιρίες παραγωγής...*
Ι.Π.: Απεναντίας! Οι ανεξάρτητες εταιρίες δεν παραμέλησαν το Saturn, γιατί είχε πολύ μεγάλη εγκαταστημένη βάση. Αυτό που συνέβη ήταν καθαρά θέμα προγραμματισμού. Το PSX είναι ευκολότερο στον προγραμματισμό του, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι καλύτερο από το δικό μας. Το Playstation φέρει έναν επεξεργαστή γρήγορο μεν, αλλά μαζικής παραγωγής. Είναι ευκολότερο, λοιπόν, στη γραμμή παραγωγής να βάλεις έναν επεξεργαστή, παρά τους τρεις που έχει το Saturn - και μάλιστα custom. Το γεγονός αυτό ανεβάζει το κόστος κατά πολύ. Από 'κεί και πέρα, ίσως πρόκειται για ακόμη ένα λάθος της Sega. Εφτιαξε μία κονσόλα τεράστιων δυνατοτήτων που παίζει photo και video CD. Ο χρήστης ήθελε κάτι να παίζει video games. Αυτό τον ενδιέφερε περισσότερο απ' όλα. Πήρε, λοιπόν, το Playstation που είχε φθηνότερο κόστος.

P.N.G.: *...Και είναι γεμάτο τίτλους. Οπως και να προσεγγίσει κάποιος το θέμα, μπαίνοντας σε ένα μαγαζί και βλέποντας τη βιτρίνα του PSX θαμπώνεται.*
Ι.Π.: "Πολλά" δεν σημαίνει και "καλά". Είναι κοινή παραδοχή το ότι στα δέκα παιχνίδια τα επτά είναι... πατάτες. Βοηθήθηκαν, όμως, και τα καταστήματα. Ο καταστηματάρχης ευκολότερα πουλά ένα μηχάνημα όταν πει στον πελάτη ότι υπάρχουν 200 παιχνίδια μεταξύ των οποίων μπορεί να διαλέξει. Θέλει να πουλήσει, μην του φύγει ο πελάτης. Αυτό, όμως, είναι πλάνη. Δεν μπορεί ποτέ κάποιος να αγοράσει όλα τα παιχνίδια. Θα πάρει τα καλά. Πιστεύω, καταλήγοντας, ότι το Saturn έχει τη θέση που του αξίζει, γιατί απευθύνεται σε γνήσιους gamers: σε αυτούς που ψάχνουν τα παιχνίδια και θέλουν το καλύτερο.

P.N.G.: *Τι να περιμένουμε το 1998; Τι γίνεται με το Dural;*
Ι.Π.: Πολλές εκπλήξεις τόσο για το Saturn όσο και για τα υπόλοιπα προϊόντα μας. Δυστυχώς, δεν μπορώ να σας αποκαλύψω περισσότερα. Σε ό,τι έχει να κάνει με το Dural, η ανακοίνωση της Sega ισχύει ως έχει μέχρι τώρα: Το μηχάνημα θα βρίσκεται στα χέρια μας στα τέλη του '98, και θα είναι στα 128 bit. Μην ακούτε αυτά που κυκλοφορούν στο Internet με φωτογραφίες κ.λπ. για 64 bit. Οι συγκεκριμένες φωτογραφίες δεν ξέρω από πού βγήκαν. Το μόνο που ξέρω είναι ότι είναι ψεύτικες.

P.N.G.: *Κυκλοφορεί η φήμη ότι το μηχάνημα θα προκαλέσει έκπληξη στον κόσμο.*
Ι.Π.: Υπάρχει η πιθανότητα, τελικά, το όνομα του καινούριου μηχανήματος να είναι Dragon Project - είναι γνωστή η αδυναμία των Ιαπώνων στους δράκους και τα συναφή. Οπως τελικά και να ονομαστεί, το θέμα είναι ότι για άλλη



μία φορά θα βγούμε μπροστά από τις εξελίξεις.

P.N.G.: *Πώς λήφθηκε η απόφαση για τα 128 bit; Δεδομένου του ότι μέχρι στιγμής ούτε τα 64 bit έχουν εξερευνηθεί, πιστεύετε ότι ο κόσμος είναι έτοιμος για μία τέτοια τεχνολογία;*

Ι.Π.: Ξεκίνησαν οι τεχνικοί να κατασκευάζουν το νέο μηχάνημα και πολύ σύντομα τέθηκε το εξής ερώτημα: Γιατί να κάτσουν να φτιάξουν ένα μηχάνημα, να ρίξουν τόσα λεφτά και να μην είναι τίποτε άλλο από ένα 64-μπιτο; Γιατί να μην "πηδήξουν" κατευθείαν στα 128; Στο μεταξύ μπαίνουν πολλά λεφτά στα ταμεία της Sega από την κατοχύρωση της 3D κίνησης. (βλ. Pixel No 135)

P.N.G.: *Θα υπάρχει "κρυφό" χαρακτηριστικό;*

Ι.Π.: Δεν ξέρω αν θα φτιάχνει καφέ :-) Νομίζω, όμως, ότι οι gamers δεν ζητάνε κάτι τέτοιο. Την πατήσαμε με το Saturn, δεν χρειάζεται να επαναλάβουμε το ίδιο λάθος. Εδώ και μερικούς μήνες έχουμε θεσπίσει την "πολιτική των πέντε αστέρων". Για να κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι πρέπει να έχει σχεδόν άριστο gameplay, αντοχή στο χρόνο, γραφικά, πρωτοτυπία και ταχύτητα. Αυτά είναι τα πέντε αστέρια μας. Θέλουμε να προστατεύσουμε τον κόσμο μας και να του προσφέρουμε ό,τι καλύτερο υπάρχει.



P.N.G.: *Ας προχωρήσουμε λίγο, όμως... Τι γίνεται με την ελληνική αγορά; Πώς βλέπετε τον ανταγωνισμό;*

Ι.Π.: Αυτή τη στιγμή και οι τρεις είναι πολύ καλές εταιρίες. Η Sony αποτελείται από εξαιρετικούς επαγγελματίες, οι οποίοι γνωρίζουν να δουλεύουν πολύ καλά. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι έχουν και τη γνώση αλλά και το χρήμα για να υποστηρίξουν την κονσόλα τους και πάνε πάρα πολύ καλά. Η Sega έχει την παράδοση και φέρνει πολύ καλά παιχνίδια. Εχουμε ρίξει εκατομμύρια για να "φτιάξουμε" το όνομά μας στην αγορά.

P.N.G.: *Πώς βλέπετε την αλλαγή στο ιδιοκτησιακό καθεστώς της Nintendo, καθώς επίσης την αγοραστική κίνηση του N64 στην αγορά;*

Ι.Π.: Η Nintendo μπήκε δυναμικά στο παιχνίδι. Αυτοί που την ανέλαβαν είναι άνθρωποι που έχουν κέφι να δουλέψουν και ξέρουν καλά τη δουλειά τους. Πιστεύω ότι θα πάνε πάρα πολύ καλά. Η αγορά διψούσε για το N64.

P.N.G.: *Είναι εντυπωσιακό το γεγονός ότι εκφράζεστε με καλά λόγια για τον ανταγωνισμό.*

Ι.Π.: Είναι θετικό να υπάρχει υγιής ανταγωνισμός. Η αγορά είναι καινούρια, θα συνεχίσει την ανοδική πορεία της και τα video games κερδίζουν έδαφος. Η εγκατεστημένη βάση διευρύνεται συνεχώς και αυτό είναι πάρα πολύ καλό, διότι θα μπορέσουν οι τιμές να πέσουν ακόμη περισσότερο. Η αγορά αναπτύσσεται και έτσι έχουμε και οι τρεις εταιρίες χώρο να δουλέψουμε.

P.N.G.: *Πώς βλέπετε τη διαμόρφωση της αγοράς της Ελλάδας; Συνεχώς ξεφυτρώνουν νέα μαγαζιά. Θα υπάρξει εναρμόνιση με αυτή της υπόλοιπης Ευρώπης;*

Ι.Π.: Προς Θεού! Δεν θέλουμε να γίνουμε όπως η υπόλοιπη Ευρώπη. Εδώ τουλάχιστον η Sega Ελλάδας πάει μια χαρά. Γενικά, η αγορά της Ελλάδας πάει μια χαρά. Υπάρχει υγιής ανταγωνισμός και δεν έχει "θαφτεί" η Sega όπως στο εξωτερικό. Θέλετε γιατί έχουμε καλό όνομα, θέλετε γιατί δεν έχουμε πολλούς "όψιμους" παίκτες, αλλά αυτούς που έπαιζαν από παλιά και ξέρουν πόσο καλά παιχνίδια έχει η Sega, το θέμα είναι ότι πάμε καλά. Το γεγονός ότι στο εξωτερικό δεν συνέβη το ίδιο οφείλεται -προσωπική εκτίμηση- σε θέμα προώθησης. Οσο για τα καινούρια μαγαζιά, πράγματι είναι πολλά. Υπάρχει μεγάλη ανάπτυξη και ο καθένας θέλει να πάρει ένα μικρό κομμάτι. Ειδικά στην περίοδο των γιορτών, έρχονταν συνεχώς νέα άτομα που ήθελαν να ανοίξουν ένα μικρό μαγαζί και να πάρουν μέρος της "πίτας". Δυστυχώς, δεν θα δουλέψουν όλοι. Υπάρχει ανταγωνισμός. Θα δουλέψουν μόνο όσοι κάνουν τίμια δουλειά και διαφημίζονται. Αυτοί που δεν δουλεύουν σωστά και δεν φέρνουν γνήσια προϊόντα δεν θα επιβιώσουν.

Π.Σ.: Αυτή τη στιγμή δουλεύουν καλά τα καταστήματα ηλεκτρικών ειδών, επειδή μπορούν και πουλάνε με δόσεις τα μηχανήματα. Ακολουθούν, από άποψη προώθησης μηχανημάτων, τα εξειδικευμένα κονσολάδικα και οι μεγάλες αλυσίδες παιχνιδιών. Σε περιόδους εορτών, όπως Χριστούγεννα και Πάσχα, υπάρχει μία "έκρηξη" στα μικρότερα καταστήματα παιχνιδιών, τα οποία όμως πουλάνε κυρίως 16-μπιτα μηχανήματα. Το μέλλον είναι στα καταστήματα ηλεκτρικών ειδών και τα εξειδικευμένα κονσολάδικα.

P.N.G.: *Για τι νούμερα μιλάμε, υπολογίζοντας πάντα κατά προσέγγιση;*

Π.Σ.: Εφυγαν από εμάς περίπου 12.000 Saturn, 8.000 Mega Drive, ενώ δεν πρέπει να ξεχνάμε τα 5.000 Master System(!).

P.N.G.: *Ποια, κατά τη γνώμη σας, ήταν η μεγαλύτερη έκπληξη του '97 από πλευράς αγοράς όσο και τίτλων;*

Ι.Π.: Υπήρξε μεγάλη άνθηση στην αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, μεγαλύτερη και από τις προσδοκίες μας. Ηταν πολύ ευχάριστη έκπληξη. Βλέπαμε ότι η αγορά είχε ανοδικές τάσεις, όμως δεν περιμέναμε αυτή την έκρηξη. Ο τίτλος που κινήθηκε απροσδόκητα καλά ήταν το Manx TT. Γνωρίζαμε ότι είναι καλός τίτλος, δεν περιμέναμε όμως να πάει τόσο καλά.

P.N.G.: *Ποια παιχνίδια απογοήτευσαν, είτε ως κακοί τίτλοι είτε επειδή δεν πήραν αυτό που τους άξιζε;*

Ι.Π.: Το Fighters Megamix δεν πήγε όσο καλά περιμέναμε. Ενώ είναι πολύ καλό παιχνίδι (ίσως το καλύτερο fighting game), δεν κατάφερε να πουλήσει. Το ίδιο έγινε και με το Last Bronx. Εχει κάνει μια στροφή ο κόσμος προς τα αθλητικά παιχνίδια. Το ποδόσφαιρο πάει πολύ καλά, ενώ το ίδιο γίνεται και με το Sega Rally. Μολονότι το παιχνίδι είναι σχετικά παλιό, πουλά ακόμα σαν τρελό. Μεγάλη απογοήτευση είχαμε το καλοκαίρι από την Electronic Arts. Βιάστηκε να βγάλει μερικά παιχνίδια, όπως το Indepence Day, και φάνηκε ότι και η κονσόλα είναι κακή. Εμείς, έχοντας εμπιστοσύνη στη συγκεκριμένη εταιρία, παραγγείλαμε αρκετά κομμάτια και την πατήσαμε. Είναι κρίμα να κυκλοφορούν τέτοια παιχνίδια και να επιβαρύνεται και ο καταναλωτής και τα καταστήματα. Η Electronic Arts μας πρόδωσε. Προτιμάμε να έχουμε λίγα παιχνίδια και καλά, παρά να βγάζουμε τίτλους μόνο και μόνο για να κάνουμε φιγούρα.

Του Ηλία Κούκουτσα

ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ... ΜΑΓΑΖΙΑ!

Microgames



Μετά τον πανικό των γιορτών, και ελπίζοντας ότι οι περισσότεροι από εσάς, αν όχι όλοι, έχετε ξεκουραστεί, ας πάρουμε μαζί ξανά τους δρόμους για τη μηνιαία βόλτα μας στα καταστήματα που δραστηριοποιούνται με το αντικείμενο του πόθου μας. Τα βήματά μας αυτόν το μήνα μας έφεραν στο Παγκράτι και συγκεκριμένα στην οδό Φρύνης 44. Εκεί



στεγάζεται το κατάστημα MICROGAMES, το οποίο παρά το ότι έχει μικρή διάρκεια ζωής (μόλις έναν χρόνο), έχει επιτύχει πολλά μέσα σε αυτό χρονικό διάστημα. Το κατάστημα ξεκίνησε τη λειτουργία του από την οδό Εκφαντίδου 9 και στη συγκεκριμένη διεύθυνση βρίσκεται τους τελευταίους 8 μήνες. Οι χρήστες όμως της περιοχής φαίνεται ότι αγκάλιασαν την προσπάθεια των παιδιών, με αποτέλεσμα το κατάστημα να αποδειχθεί μικρό. Ετσι, το καινούριο MICROGAMES διαθέτει μεγάλους χώρους, τους οποίους



καταλαμβάνουν γεμάτα παιχνίδια ράφια, περιφερειακά και αξεσουάρ για όλες τις κονσόλες ανεξαρτήτως γενιάς. Αν νομίζετε ότι αστειεύομαι, δεν έχετε παρά να δείτε τις φωτογραφίες.
Η παρουσία του κόσμου είναι αισθητή καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας. Ισως λόγω αυτού του γεγονότος διοργανώνονται συνεχώς μικρά πρωταθλήματα ανάμεσα στους πελάτες, αναζητώντας τον καλύτερο παίκτη για όποιο παιχνίδι μπορεί να βάλει το μυαλό σας. Επίσης στο MICROGAMES υπάρχει ένα από τα καλύτερα σε όλη την Ελλάδα club για το Sega Saturn. Καινούριοι τίτλοι έρχονται συνέχεια, είτε για ευρωπαϊκά είτε για αμερικανικά και γιαπωνέζικα μηχανήματα.
Μοναδικό μειονέκτημα είναι το θέμα του παρκαρίσματος, αφού όπως γνωρίζετε το Παγκράτι είναι από τις πιο πυκνοκατοικημένες περιοχές της Αθήνας. Υπάρχει όμως τακτική συγκοινωνία για να εξυπηρετηθείτε. Εξω από το κατάστημα υπάρχει μάλιστα στάση για δύο τρόλεϊ. Για όσους όμως μένουν μακριά, επισημαίνεται ότι το κατάστημα επιδίδεται στο σπορ των αντικαταβολών, με αρκετά



μεγάλη επιτυχία, απαντώντας στο τηλέφωνο 7260761.
Καιρός όμως να περάσουμε σε αυτά που μας είπε ένας από τους δύο υπεύθυνους του καταστήματος, ο Πέτρος Γκόρτσος.

Pixel Next Generation: *Πότε ξεκίνησε η λειτουργία του Microgames;*
Πέτρος Γκόρτσος: Τον Ιούλιο του 1996. Και οι δύο ήμαστε -και εξακολουθούμε- φανατικοί gamers και αποφασίσαμε να ασχοληθούμε επαγγελματικά με το χώρο. Το προηγούμενο μαγαζί μας ήταν αρκετά μικρό, γρήγορα όμως οι απαιτήσεις της αγοράς μάς έκαναν να επεκταθούμε.

P.N.G.: *Πώς ήταν η κίνηση κατά την εορταστική περίοδο;*
Π. Γκ.: Στην περίοδο των γιορτών έγινε το μεγάλο "μπαμ". Ο κόσμος ξεπερνά σιγά-σιγά τους όποιους δισταγμούς και αμφιβολίες για τις κονσόλες και στρέφεται προς αυτές. Με 50.000 - 60.000 δρχ. μπορεί να παίξει ισάξια και καλύτερα από ό,τι σε έναν πανάκριβο και μη φιλικό υπολογιστή. Επίσης, παρατηρήθηκε μεγάλη αύξηση στους χρήστες 25-40 ετών, ενώ υπήρξαν και αρκετοί μεγαλύτερης ηλικίας. Ποτέ δεν είναι αργά για video games!

P.N.G.: *Πώς βλέπετε τη διαμόρφωση της ελληνικής αγοράς;*
Π. Γκ.: Υπάρχει μεγάλη έκρηξη στο χώρο. Η ζήτηση αυξάνεται άρα και η προσφορά. Για το λόγο αυτόν ανοίγουν καινούρια μαγαζιά. Ομως, ο κίνδυνος του κορεσμού είναι μπροστά στην πόρτα μας. Πιστεύουμε ότι σε λίγο καιρό μεγάλο μέρος αυτών θα αναγκαστεί να βάλει λουκέτο. Οι λόγοι είναι πολλοί: κακός επαγγελματισμός, άτομα ξένα με το χώρο, ανορθόδοξη κατανομή των μαγαζιών (υπάρχουν περιοχές με υπερ-πληθώρα καταστημάτων και άλλες με έλλειψη) και, το κυριότερο, το εξαιρετικά χαμηλό ποσοστό κέρδους που επιβάλλουν οι εταιρίες. Ο καιρός θα δείξει.

P.N.G.: *Ποια ήταν τα καλύτερα και ποια τα χειρότερα σημεία του 1997;*
Π. Γκ.: Η παραγωγή μερικών δυνατών τίτλων και η μεγάλη αύξηση των χρηστών είναι τα καλύτερα που συνέβησαν το χρόνο που πέρασε. Από την άλλη, μελανό σημείο ήταν για άλλη μία φορά οι υψηλές τιμές των παιχνιδιών που κρατούν μακριά το μέσο χρήστη από το να έχει πολλούς τίτλους στη συλλογή του. Μας παραξένεψε, επίσης, η απουσία παραδοσιακών εταιριών κατασκευής adventure games όπως οι LukasArts και Sierra.

P.N.G.: *Τι περιμένετε από το 1998;*
Π. Γκ.: Πολλά και καλύτερα παιχνίδια, νέους χρήστες και -γιατί όχι;- νέες κονσόλες. Επίσης, νέες ιδέες και όχι άλλες επαναλήψεις.

P.N.G.: *Ποιο είναι το κοινό του Microgames;*
Π. Γκ.: Καλύπτει ανθρώπους όλων των ηλικιών, από 6 μέχρι 76! Στο Microgames έχουμε δημιουργήσει το πρώτο Adventure Club στην Ελλάδα. Εχουμε τελειώσει και έχουμε τις λύσεις για όλα τα adventures που κυκλοφορούν για όλες τις κονσόλες. Οι πελάτες δεν είναι ξένοι, είναι φίλοι μας. Βοηθά ο ένας τον άλλο στα δύσκολα παιχνίδια, παίζουμε όλοι μαζί, οργανώνουμε διαγωνισμούς και, γενικά, προσπαθούμε να μην υπάρχουν απρόσωπες σχέσεις.

TEST DRIV

Του Νίκου Μελά

**"FAST AND FURIOUS WE RIDE THE UNIVERSE
TO CARVE A ROAD FOR US THAT SLICES EVERY
CURVE IN SIGHT
WE ACCELERATE NO TIME TO HESITATE
THIS LOAD WILL DETONATE WHOEVER WOULD
CONTEND ITS RIGHT
BORN TO LEAD, AT BREAKNECK SPEED, WITH
HIGH OCTANE, WE ARE SPITTING FLAMES,
FREEWHEEL BURNING."**



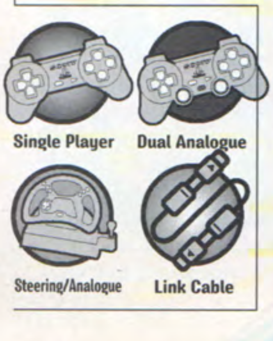
Κάτσε σπίτι, κυρά μου, αν δεν ξέρεις να οδηγείς. Οι δρόμοι είναι για αμάξια και όχι για χελώνες.

Τέρμα τα γκάζια!

Καταρχήν, πρέπει να τονίσουμε ότι το Test Drive 4 ουδεμία σχέση έχει με τα προηγούμενα Test Drive, κυρίως διότι δεν είναι πια car simulator αλλά car stimulator. Δυστυχώς (για τους παλιούς gamers που είχαν παίξει κάποιο από τα προηγούμενα της σειράς σε PC), η Accolade αποφάσισε να αλλάξει το ύφος του παιχνιδιού, γιατί αφ' ενός ο αριθμός των παικτών που θα ασχολούνταν με ένα παιχνίδι, στο οποίο θα έχαναν με το πρώτο τρακάρισμα, θα ήταν ελάχιστος και αφ' ετέρου θα χρειαζόταν επιπλέον εργασία για να φτιαχθούν πίστες ανάλογου μεγέθους με τις παλιές. Τότε γιατί ονομάστηκε Test Drive; Πρόκειται για καθαρά εμπορική κίνηση, καθώς η αγορά σήμερα εμπιστεύεται υπερβολικά το όνομα. Ας περάσουμε όμως στην ουσία.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί





Καπνοί, σημάδια από λάστιχα και μία TVR Cerbera στους δρόμους της Βέρνης της Ελβετίας. Φανταστείτε και μια θεά δίπλα σας και δεν χρειάζεστε τίποτε άλλο.

Γραφικά - Ήχος

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι από τα καλύτερα που έχουμε συναντήσει σε racing game. Ο σχεδιασμός των αυτοκινήτων είναι πιστή αντιγραφή αυτού των αυθεντικών, αφού η εταιρία έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα για όλα τα μοντέλα. Στο παιχνίδι εμφανίζονται πέντε παλιά και πέντε νέα αυτοκίνητα, με πιο παλιό το Shelby Cobra του 1966 και νεότερο την Corvette του 1998. Όσοι όμως περιμένετε να βρείτε και τα ανάλογα cockpits ατυχήσατε, αφού δεν συμπεριλήφθηκαν τελικά στο παιχνίδι. Η εν λόγω απόφαση στηρίχθηκε κυρίως σε αποτελέσματα ερευνών, σύμφωνα με τα οποία οι console users προτιμούν κυρίως τις εξωτερικές όψεις. Το μεγάλο ατού όμως του Test Drive 4 δεν είναι τα αυτοκίνητα αλλά οι καταπληκτικές πίστες που περιέχει, πολλές από τις οποίες είναι βασισμένες σε πραγματικές τοποθεσίες. Τόνοι φωτογραφιών είχαν τραβηχθεί για αυτόν το σκοπό. Ειδικά ακολουθώντας την πίστα που περνά από τα δρομάκια του San Francisco θα σας έρθουν στο νου αντίστοιχες σκηνές από ταινίες. Η μουσική του δεν παρουσιάζει κάτι το ιδιαίτερο, εν



E4

"Προσοχή! Η ταχύτητα ελέγχεται με ραντάρ!!!"



Μήπως οι Dukes θα ζήλευαν τις σημερινές εκδόσεις των παλιών αυτοκινήτων τους; 163mph και πού είναι ο Rosco;

ΣΑΛΟΝΙ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟΥ

Ακολουθεί μία παρουσίαση των αυτοκινήτων που περιλαμβάνονται στο Test Drive 4. Τα καλύτερα αυτοκίνητα του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος είναι εδώ, όλα πιστή αντιγραφή των πρωτοτύπων και με την άδεια των κατασκευαστών.

ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ

Dodge Viper (1998)
TVR Cerbera (τωρινό)
Chevrolet Corvette (1998)
Jaguar XJ-220 (τωρινό)
Nissan 300 ZX (1995)

ΤΑ ΠΑΛΙΑ

Shelby Cobra (1966)
Plymouth Cuda (1971)
Chevrolet Camaro (1969)
Chevrolet Chevelle (1970)
Chevrolet Corvette ZL-1 (1969)



Μερικές φορές ακούγοντας το "Breaking the Law" παρασύρεστε και χάνετε πολύτιμο χρόνο τρακάροντας τα περιπολικά.



Ο ανταγωνισμός είναι αμείλικτος. Ευτυχώς όμως κανείς δεν είναι τέλειος, ούτε οι computer controlled οδηγοί.



Οι δρόμοι του San Francisco είναι πολύ εντυπωσιακοί αλλά και επικίνδυνοι. Μην παρασύρεστε κοιτώντας τα αξιοθέατα!

Ο αγώνας είναι για τη νίκη και μόνο αυτή μετράει. Ο μοναδικός κανόνας είναι ότι δεν υπάρχουν κανόνες. Προσέξτε γιατί το ξέρουν και οι αντίπαλοι.









αντιθέσει με τους ήχους των μηχανών οι οποίοι προέρχονται από ηχογραφήσεις των πραγματικών. Τα μαρσαρίσματα και το "τραγούδι" τους στις 8.000 στροφές είναι κάτι το μοναδικό (για όσους τουλάχιστον δεν έχουν την ευκαιρία να τα ακούσουν σε real world περιβάλλον).

Gameplay

Ο χειρισμός του Test Drive 4 είναι ο κλασικός για τέτοιου είδους παιχνίδια, με δυνατότητα επιλογής πέντε διαφορετικών οπτικών γωνιών (είπαμε, cockpit δεν έχει). Για να παίξετε διπλό, θα χρειαστείτε δύο Playstation, αφού δεν υπάρχει η επιλογή για split-screen. Στο single player mode επιλέγετε εάν θα παίξετε σε μεμονωμένη πίστα ή θα λάβετε μέρος σε κάποιο από τα τέσσερα πρωταθλήματα. Στόχος σας βέβαια και στις δύο περιπτώσεις είναι να κερδίσετε τους αντιπάλους και να βγείτε πρώτοι (μιλάμε για... πρωτοτυπία). Μπορεί να ακούγεται εύκολο, ωστόσο η πραγματικότητα είναι εντελώς διαφορετική. Στη διαδρομή σας, εκτός από τα αντίπαλα οχήματα, θα συναντήσετε και οχήματα πολιτών, οι οποίοι φυσικά πηγαίνουν πολύ πιο αργά από εσάς. Αυτό οφείλεται κυρίως στο ότι τα αυτοκίνητά τους είναι πολύ χαμηλότερης κατηγορίας και δεν είναι εξοπλισμένα με κασετόφωνο, αδυνατώντας έτσι εκ των πραγμάτων να "απογειωθούν" ακούγοντας το "Freewheel Burning" των Judas Priest. Εκτός όμως από τους ενοχλητικούς πολίτες, υπάρχουν ακόμη πιο ενοχλητικοί κλασικοί αμερικάνοι μπάτσοι (για το παιχνίδι μιλάμε πάντα), οι οποίοι μπορεί να μην κατάσχουν τα οχήματά σας επειδή έχετε καταναλώσει άνω του επιτρεπτού ορίου αλκοόλ, αλλά σας κυνηγάνε σαν λυσσασμένοι. Οσοι μάλιστα νομίζετε ότι θα τους ξεφύγετε εύκολα,



Να και μία έκπληξη: Η άσπρη Viper καθώς περιπλανιέται στην εξοχή. Το κρυφό αμάξι του TD4.



Ακόμα και τα φίδια πετάνε, γιατί να μην πετάει ο γάιδαρος; Ολα σχετικά είναι. Μια Viper εν πτήσει.




Η αίσθηση της ταχύτητας είναι σαφώς καλύτερη υπό αυτή την προοπτική, αλλά το οπτικό πεδίο σίγουρα δεν ενδείκνυται για racing game.


Ενα Seat Ibiza που έπεσε θύμα δύο ασυγκράτητων οδηγών στην εξοχή της Ελβετίας.


Το χθες και το αύριο σε έναν αγώνα μέχρι τελικής πτώσεως. Αυτό σημαίνει συναγωνισμός: πλάι-πλάι τα δύο αμάξια και όποιος αντέξει.


Με λίγη εξάσκηση το στρίμωγμα των αντιπάλων σας στους ψηλούς τοίχους κατά την είσοδό σας στο San Francisco θα αποφέρει καλά αποτελέσματα.





κάνετε μεγάλο λάθος, διότι τα donuts που τρώνε τους εξοπλίζουν με τρομερή ενέργεια και κάνουν τη φυγή σας ιδιαίτερα δύσκολη. Μη στεναχωριέστε, όμως, γιατί μπορείτε να τους το ανταποδώσετε στην επόμενη στροφή, πέφτοντας πάνω τους με τη μεγαλύτερη δυνατή ταχύτητα. Το Test Drive 4 είναι ένα από τα καλύτερα και πιο γρήγορα racing games, ενώ σας παρέχεται η δυνατότητα να οδηγήσετε μερικά από τα "διαμάντια" των προηγούμενων δεκαετιών.

2η γνώμη

Ως ανεξάρτητη προσπάθεια, το παιχνίδι είναι από τα καλύτερα racing games. Το αποτέλεσμα είναι καταπληκτικό. Αγοράστε το.

"Ευτυχώς, τα αυτοκίνητα δεν έχουν φτερά, γιατί αλλιώς θα επρόκειτο για flight simulator."


Μην το παίρνετε πάνω σας. Και η γιαγιά μου μπορεί να κερδίσει τα αυτοκίνητα των κοινών θνητών με τέτοια super cars.


Και το πανταχού "παρών" βλέμμα του νόμου. Βεβαίως οι εκπρόσωποι του περιορίζονται μόνο σε συστάσεις.

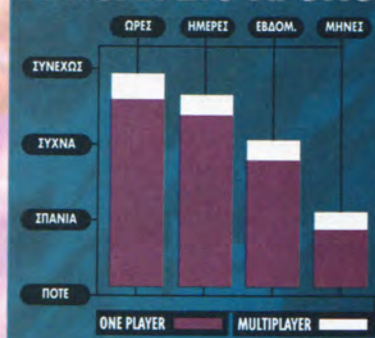

Ωραία τα τούνελ αλλά πού είναι τα φώτα; Να πώς γίνονται τα δυστυχήματα, αν δεν φροντίζει η πολιτεία για τη φωταγώγηση των τούνελ.


Μερικά πλάνα από μπροστά κάνοντας κόλπα στην εθνική. Η όπισθεν και το χειρόφρενο είναι κατάλληλα κατασκευασμένα για κάτι τέτοια.


Μια συνάντηση του σήμερα με το χθες ή μάλλον του χθες με το προχθές.


Δεν είστε μόνο εσείς παράνομοι. Ετσι, αν δείτε περιπολικό με τις σειρήνες αναμμένες, μπορείτε άνετα να το προσπεράσετε, καθώς δεν είστε εσείς ο στόχος του.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **86%**

Ενα Test Drive αλλιώτικο από τ' άλλα!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Porsche Challenge
Ridge Racer


NINTENDO
Only For
ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΣΟΥ
ΕΙΝΑΙ BOND...
JAMES BOND!
GOLDENEYE 007
ΜΕ RUMBLE PAK
Η ΑΙΣΘΗΣΗ ΣΟΥ
ΕΙΝΑΙ RUMBLE...
...RUMBLE PAK!
ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ
NINTENDO 64
ΠΑΙΚΤΕΣ
1 2 3 4
RUMBLE PAK
Μόνο 19.900 δρχ.

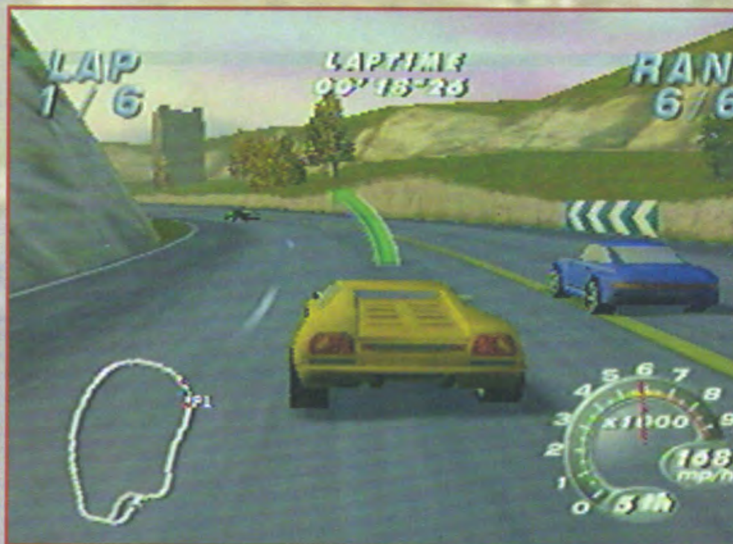
AUTOMOBILI

ΟΙ ΓΑΛΛΟΙ, ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΟΥΖΙΝΑ ΤΟΥΣ, ΦΗΜΙΖΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΑ ΚΑΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥΣ. ΑΠΟ Ο,ΤΙ ΦΑΙΝΕΤΑΙ, ΟΜΩΣ, ΤΟΥΣ ΕΠΙΑΣΕ ΚΑΙ ΑΥΤΟΥΣ Η ΕΠΙΔΗΜΙΑ ΤΩΝ "ΧΑΖΩΝ ΟΝΟΜΑΤΩΝ"...

Του Νίκου Κοσμάτου

Δώστε Γκάζια!

Μέχρι πρόσφατα, μόνο για δύο πράγματα έσκυβαν θλιμμένα το κεφάλι οι κάτοχοι του N64: για την απουσία από το μηχάνημά τους ενός αξιοπρεπούς παιχνιδιού "ξύλου" και ενός παιχνιδιού αυτοκινήτων. Εβλεπαν τα άλλα παιδάκια να παίζουν με τα παιχνίδια των υπόλοιπων κονσολών και ένα δάκρυ κυλούσε στα μάγουλά τους. Τέρμα όμως τα δάκρυα! Ο Αϊ-Βασίλης άκουσε τις προσευχές τους και έβγαλε από το σάκο του ένα ολοκαίνουριο παιχνίδι (με χαζό όνομα!), ικανό να εκπληρώσει ό,τι απέτυχαν όλα τα άλλα. Μετά το Top Gear Rally, οι δρόμοι είναι έτοιμοι να δεχθούν το νέο παιχνίδι της Titus ονόματι Automobili Lamborghini (όνομα κι αυτό!), το οποίο είναι -ομολογουμένως- πολύ καλό.



Οπως βλέπετε, το αμάξι σας πετά και πράσινα laser. Τι περίεργο που ενεργοποιούνται πάντα στις στροφές. Για να σοβαρευτούμε, όμως, αυτά τα βέλη σάς ενημερώνουν για τις στροφές.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Titus
Διάθεση: Nortec
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί




Υπέροχη προοπτική. Δίνει μια μοναδική αίσθηση ταχύτητας. Δεν μπορείς όμως να παίξεις με τίποτα.



Τα σκηνικά ποικίλλουν από καταπληκτικά έως πολύ βαρετά. Το κάστρο που φαίνεται στη φωτογραφία είναι υπέροχα σχεδιασμένο, δεν έχει όμως φαντάσματα.


BUGATTI EB110 | **BUGATTI EB110** | **LAMBORGHINI DIABLO** | **LAMBORGHINI DIABLO** | **LAMBORGHINI DIABLO** | **LAMBORGHINI COUNTACH**

LAMBORGHINI



Αν αυξήσετε το γκάζι απότομα ή κολλήσετε στο γρασίδι, το μόνο σίγουρο είναι ότι θα χάσετε τον έλεγχο. Αυτό κοστίζει πολύ χρόνο, όμως τα σημάδια από τους τροχούς φαίνονται ιδιαίτερα όμορφα.



Ο δεύτερος και ο τρίτος παίκτης αγωνίζονται για τη δεύτερη και την τρίτη θέση αντίστοιχα, ενώ ο τέταρτος παίκτης καρφώνεται με τη μία στην πρώτη θέση.



Το σηματάκι στο αριστερό μέρος της εικόνας εμφανίζεται κάθε φορά που πλησιάζετε στα Pits, δείχνοντάς σας τη θέση τους.

ΒΑΛΤΕ ΑΚΟΜΑ ΛΙΓΟ ΧΡΩΜΑ, ΒΡΕ...!

Τα περίεργα δεν σταματούν εδώ. Τι εννοώ; Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα όμορφα, αλλά για κάποιο λόγο τα χρώματα είναι πολύ άτονα και ξεθωριασμένα (να υποθέσουμε πως όλα στη Γαλλία είναι έτσι;). Ακόμα και τα πιο ζωηρά χρώματα, όπως το κόκκινο και το πράσινο, δείχνουν πολύ γκριζωπά, ενώ έπειτα από ορισμένη ώρα καταντούν ψυχοπλακωτικά. Οποια ζημιά κάνουν τα χρώματα στο Lamborghini (ναι, έτσι θα αποκαλούμε το παιχνίδι στη διάρκεια του review, γιατί αν συνεχίσουμε να το περιγράφουμε με το κανονικό όνομά του, θα το κλείσουμε το μαγαζί) έρχονται να διορθώσουν το τέλειο animation και οι μεγάλες ταχύτητες. Το One Player mode είναι και το καλύτερο χάρη στην ενιαία οθόνη, ενώ ταυτόχρονα είναι αρκετά γρήγορο, παρά το γεγονός ότι η CPU του μηχανήματος ζορίζεται όταν βρίσκονται πολλά αυτοκίνητα στην οθόνη με άμεση επίπτωση στην ταχύτητα. Ωστόσο, στην πορεία θα διαπιστώσετε ότι δεν είναι τόσο άσχημο όσο ακούγεται. Το Two Players mode είναι πολύ χειρότερο από πλευράς

P ▶

It's The Pits!

Τα Pits είναι συνηθισμένα στα Racing games, όμως στο Lamborghini είναι λίγο διαφορετικά. Στα Pits μπαίνετε κανονικά, όμως εδώ πρέπει να κάνετε όλη τη δουλειά μόνοι σας. Τα καύσιμα διοχετεύονται στο αμάξι σας κουνώντας το analogue pad, ενώ για να στρίψετε τα μπουλόνια πρέπει να στριφογυρνάτε συνεχώς το analogue pad (δεν σας θυμίζει παιχνίδι στίβου;). Ετοιμαστείτε, λοιπόν, για πολλά σπασμένα χειριστήρια.







Τα εφέ φωτισμού είναι υπέροχα. Ρίξτε μια ματιά στην αντανάκλαση στο κάτω μέρος της οθόνης.



Το παιχνίδι είναι αρκετά γρήγορο, όταν παίζουν τέσσερις παίκτες. Δυστυχώς, δεν είναι εξίσου γρήγορο στο διπλό.



Εδώ φαίνεται πόσο καλοσχεδιασμένα είναι τα αυτοκίνητα. Ακόμα και με ξεθωριασμένα χρώματα δείχνουν πολύ καλά. Προσέξτε το ροζ ουρανό.



Lamborghini Countach



Lamborghini Countach



Porsche 959



Porsche 959



Porsche 959



Bugatti EB110

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΟΨΕΙΣ

ΟΠΩΣ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΩΝ, ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ. ΣΤΟ AUTOMOBILI LAMBORGHINI ΟΙ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ ΕΙΝΑΙ ΜΟΛΙΣ ΤΕΣΣΕΡΙΣ: ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ, ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ, ΠΙΣΩ ΚΑΙ ΛΙΓΟ ΨΗΛΑ ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ ΠΙΣΩ ΚΑΙ ΛΙΓΟ ΨΗΛΟΤΕΡΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ. ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΠΙΣΗΣ ΤΟ VIEW MODE, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΛΕΓΧΕΤΕ ΜΙΑ ΚΑΜΕΡΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ. ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΚΑΜΕΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΜΟΝΟ ΟΤΑΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΙΝΑΙ "ΠΑΓΩΜΕΝΟ" ΚΑΙ ΔΕΝ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΑΠΟΛΥΤΩΣ ΤΙΠΟΤΑ.











ταχύτητας, αφού καθ 'όλη τη διάρκεια του αγώνα τα αυτοκίνητα σέρνονται, στέλνοντας το gameplay στην εντατική. Μαντέψτε τι γίνεται στα Three και Four Player modes. Πώς είπατε; Το παιχνίδι έχει τα χάλια του; Μπράβο... χάσατε! Το περίεργο είναι πως εδώ το παιχνίδι είναι ασυγκράτητα γρηγορότερο ακόμα και από το One Player mode. Αυτό μάλλον οφείλεται στο μικρό μέγεθος των αυτοκινήτων και στη λίγο χαμηλότερη ανάλυση. Αρχικά μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε έξι αυτοκίνητα (τα οποία εντελώς τυχαία είναι όλα της Lamborghini) και έξι πίστες. Στη συνέχεια και με την ολοκλήρωση των τμημάτων του παιχνιδιού θα αμειφθείτε με διάφορα άλλα αυτοκίνητα (ευτυχώς, όχι πάλι Lamborghini). Συνολικά, υπάρχουν τέσσερα διαφορετικά modes, στα οποία μπορείτε να παίξετε. Αυτά είναι το Arcade mode, το Championship mode, τα Single Race και Time Trial mode.

GENTLEMEN, START YOUR ENGINES!

Το Arcade mode χωρίζεται σε δύο τμήματα. Το πρώτο περιλαμβάνει τις τρεις βασικές (και ευκολότερες, ειδικά για τους ρεζίληδες) πίστες, ενώ το δεύτερο τις τρεις πίστες για έμπειρους (αυτές όλοι οι συντάκτες μας τις έχουν για πρωινό). Σε κάθε πίστα πρέπει να κάνετε την ίδια διαδρομή επί έξι γύρους περνώντας από τα γνωστά Checkpoints, προσπαθώντας έτσι να νικήσετε όχι μόνο τους αντιπάλους σας αλλά και το χρόνο. Δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για τα λάστιχά σας ή για το αν σας τελειώσει η βενζίνη. Γι' αυτό, άλλωστε, το mode λέγεται Arcade.



Ωστε Automobili Lamborghini, εεε; Και τότε η Porsche τι ρόλο παίζει; Για πείτε μου...



Αυτή η Porsche έχει αδειάσει όλα τα λάστιχα στο δρόμο. Μου φαίνεται κιόλας πως μυρίζω καμένο λάστιχο. Πάλι φτιάχνει κέικ η μάνα μου;

Παρ' ότι τα Pits εδώ είναι άχρηστα, μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε ως παράκαμψη, για να το παίξετε και έξυπνοι, αρκεί να μην προσκρούσετε στα τοιχώματα. Για να συνεχίσετε στην επόμενη πίστα θα πρέπει να τερματίσετε στην πρώτη θέση και βέβαια μέσα στον κατάλληλο χρόνο, αλλιώς game over, man!

Το Championship mode περιλαμβάνει όλες τις παραπάνω πίστες, με τη διαφορά ότι δεν χρειάζεται να έρθετε πρώτοι σε μία πίστα για να συνεχίσετε στην επόμενη. Σε κάθε αγώνα κερδίζετε πόντους ανάλογα με τη θέση σας. Οσοι συγκεντρώσετε εννιά πόντους κερδίζετε το Championship. Οσοι δε συλλέξετε από οχτώ μέχρι τέσσερις πόντους κερδίζετε τη συμπάθειά μας. Τέλος, εσείς που θα μαζέψετε από τρεις πόντους και κάτω κερδίζετε την εύνοια του αρχισυντάκτη, που έχει παρόμοιες εμπειρίες (δεν μπαίνουμε σε λεπτομέρειες, γιατί θα μας μαγκώσουν από το "Ηθών"). Σε αυτό το mode πρέπει να αρχίσετε να ανησυχείτε για τα λάστιχα και τα καύσιμά σας. Τώρα η στάση στα Pits είναι αναγκαία. Χρησιμοποιώντας εκεί το αναλογικό stick μπορείτε να επιταχύνετε τις εργασίες που γίνονται πάνω στο αμάξι σας (πολύ μαζοχιστικό αυτό, δεν βρίσκετε;).

Το Single Race mode είναι για τους βιαστικούς αλλά και τους πρωτάρηδες. Κάθε διαδρομή του παιχνιδιού είναι διαθέσιμη, ενώ μπορείτε να ρυθμίσετε τους γύρους από τρεις σε τριάντα, καθώς και να απενεργοποιήσετε τα Pits. Μέχρι και να τρέξετε τον αγώνα ανάποδα μπορείτε (βέβαια, αυτή η δυνατότητα δεν είναι άμεσα διαθέσιμη).

Το Time Trial mode είναι, γενικά, για μοναχικούς τύπους. Ο παίκτης αγωνίζεται στην πίστα της επιλογής του μόνος του και για όση ώρα θέλει, μέχρι να μείνει ικανοποιημένος με το χρόνο του. Τόσο απλό!

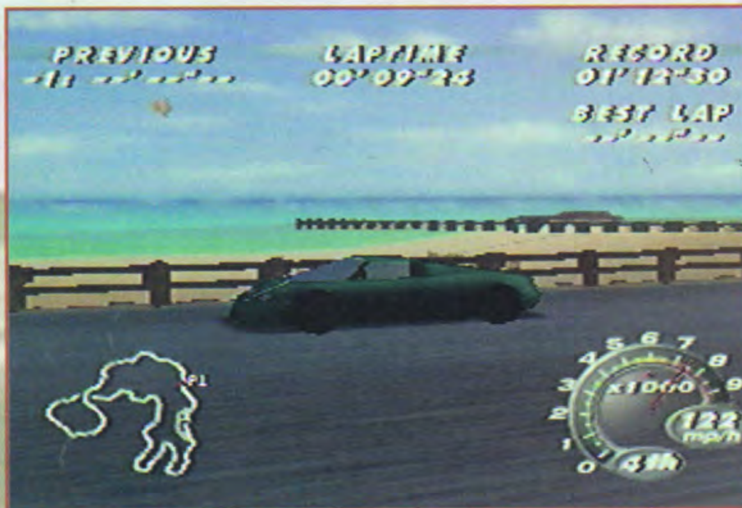









Η οθόνη επιλογής αυτοκινήτων. Εδώ διαλέγετε επίσης τις ταχύτητες.



Δεν λέω, το τοπίο είναι υπέροχο και πολύ ρομαντικό. Δεν βγήκαμε όμως για βόλτα...

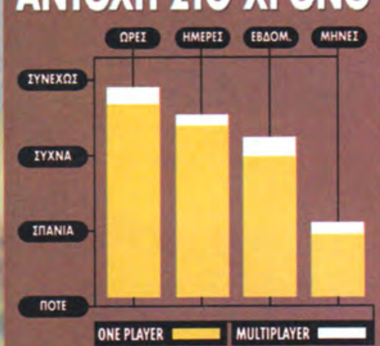


Τα options του παιχνιδιού είναι αρκετά απλά. Υπάρχουν δύο επίπεδα δυσκολίας: Novice και Expert. Αν, όμως, είστε από τους τύπους που μηδενίζουν τα παιχνίδια σε επίπεδο δυσκολίας Super Extra Very Easy και μετά το παίζουν δεινοί gamers, καλύτερα να αρχίσετε να ανησυχείτε, γιατί το Lamborghini ακόμα και στο Novice level είναι πολύ ζόρικο -οπότε δεν υπάρχει λόγος να ανησυχείτε για τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορείτε να αλλάξετε την ένδειξη της ταχύτητας από μίλια την ώρα σε χιλιόμετρα την ώρα. Χρήσιμη ακόμη θα σας φανεί η δυνατότητα εξαφάνισης των βελών που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια κάθε αγώνα, ενημερώνοντάς σας για τις στροφές που θα ακολουθήσουν. Πράγματι, έπειτα από λίγη ώρα γίνονται εκνευριστικά, αφήστε που όταν εξοικειωθείτε με τις διαδρομές θα σας είναι εντελώς άχρηστα. Τέλος, για τους λάτρεις της αγωνίας υπάρχει η επιλογή της επιταχυνόμενης ταχύτητας, για όσα αυτοκίνητα έχουν μείνει πίσω στον αγώνα. Πιο απλά, όσο προηγείστε θα πηγαίνετε πιο αργά μέχρι να σας φθάσουν οι υπόλοιποι. Οταν σας περάσουν, θα πηγαίνετε πιο γρήγορα μέχρι να τους ξαναπεράσετε, και πάει λέγοντας. Ωστόσο, ακόμα και με αυτή την επιλογή απενεργοποιημένη, οι άλλοι θα σας προσπερνούν χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία. Αυτό γιατί, όσον αφορά στη δυσκολία, το παιχνίδι απευθύνεται σε συνειδητοποιημένους gamers.

TO BUY OR NOT TO BUY?

Στα αυτοκίνητα υπάρχει η επιλογή για αυτόματη ή χειροκίνητη αλλαγή ταχυτήτων. Οταν παίζετε με χειροκίνητες ταχύτητες, θα διαπιστώσετε ότι το αυτοκίνητο πιάνει ελάχιστα υψηλότερη τελική ταχύτητα, αλλά γενικά η οδήγηση είναι πολύ πιο άνετη με αυτόματες ταχύτητες.
Το Lamborghini έχει όλα τα χαρακτηριστικά ενός μεγάλου παιχνιδιού. Βέβαια, η ύπαρξη λίγων διαδρομών (μέχρι τη στιγμή που παρέδωσα αυτό το review δεν βρήκα επιπλέον πίστες και ας έκαψα οχτώ τηλεοράσεις) τείνει να κάνει το παιχνίδι κάπως βαρετό. Τα μονότονα χρώματα (δεν υπήρχε άνθρωπος στη Σύνταξη που να μην το σχολιάσει τουλάχιστον δύο φορές) κάνουν το παιχνίδι λιγότερο ελκυστικό στον τομέα των γραφικών αλλά, εντάξει, το gameplay είναι αρκετά καλό, ώστε να παραβλέψουμε αυτή την ατέλεια. (Ισως και τα παιδιά στη Σύνταξη να το είχαν καταλάβει, αν δεν κοίταζαν να τερματίσουν πρώτοι στις κόντρες μεταξύ μας για να κερδίσουν στο στοίχημα "ο τελευταίος γράφει τα 16-μπιτα". (Αν έχετε περιέργεια να μάθετε ποιος ήρθε τελευταίος, δείτε το Sweet Sixteen.) Οπως και να έχει, εμείς βρήκαμε το Lamborghini αρκετά διασκεδαστικό στο Four Players mode. Φυσικά, η δυνατότητα παιξίματος από τέσσερα άτομα είναι και η μισή αξία του παιχνιδιού. Αν δεν έχετε αρκετούς φίλους, φροντίστε να κάνετε, και αν δεν έχετε αρκετά χειριστήρια φροντίστε να αγοράσετε (και μη μου πείτε πως δεν κονομήσατε αρκετό ρευστό από τις γιορτές). Με την κατάλληλη παρέα, το Lamborghini... καλά, καλά... το Automobili Lamborghini (απίστευτα χαζό όνομα) θα σας προσφέρει πολλές ώρες διασκέδασης. See ya!

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





Παρ' ότι το παιχνίδι ονομάζεται Automobili Lamborghini, τα καλύτερα αυτοκίνητα σε αυτό είναι οι Porsche.

"Το Lamborghini έχει όλα τα χαρακτηριστικά ενός μεγάλου παιχνιδιού."

2η γνώμη

Αν εξαιρέσουμε το πολύ χαζό όνομα του παιχνιδιού και τα σχετικά μουντά του χρώματα, αποτελεί μια πάρα πολύ καλή λύση για όσους ψάχνουν ένα αξιόλογο racing παιχνίδι για το μηχάνημά τους. Στο κάτω-κάτω πόσες φορές θα οδηγήσετε μια Lamborghini;

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 80%

Απολαυστικό, ρεαλιστικό, υπέροχο. Αποκτήστε το.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Multi racing championship
F1 Pole Position

SEGA TOURING CAR

ΑΝ ΘΕΛΑΜΕ ΝΑ ΠΕΡΙΓΡΑΨΟΥΜΕ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΜΟΝΟ ΜΙΑΣ ΛΕΞΗΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΑΥΤΗ ΘΑ ΗΤΑΝ Η ΛΕΞΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ!

Του Γιώργου Κουρκουτά



Τέρμα τα γκάζια

Πολλοί από εσάς θα περιμένατε άλλο ένα θριαμβευτικό κείμενο, όπως αυτό του preview του παιχνιδιού. Οι πρώτες εκδόσεις του μπορώ να πω ότι με ενθουσίασαν, αφού σε αρκετά σημεία το Sega Touring Car Championship (STCC) ήταν καλύτερο από το Sega Rally. Ωστόσο, παρά τις διαβεβαιώσεις της Sega Ευρώπης, η τελική έκδοση του STCC δεν περιείχε τις αναγκαίες βελτιώσεις, ώστε να προσπεράσει το μεγάλο αντίπαλό του. Το STCC είναι η μεταφορά του ομώνυμου arcade της AM Annex στο Saturn, την οποία ανέλαβε -όπως ήταν φυσικό- η ίδια προγραμματιστική ομάδα της Sega. Η Annex είχε πολύ δύσκολη δουλειά να κάνει, αφού η μεταφορά του Sega Rally στο Saturn ήταν η καλύτερη δυνατή. Έτσι, αναπόφευκτα οι συγκρίσεις θα γίνουν με βάση το Sega Rally. Βέβαια, η φύση των δύο arcades είναι διαφορετική. Το Sega Rally επικεντρώθηκε στην ομαλή συμπεριφορά του αυτοκινήτου και τα γραφικά των διαδρομών, ενώ το STCC εστίασε στην ταχύτητα και την άκρως ρεαλιστική συμπεριφορά του αυτοκινήτου.

Το πρώτο που θα προσέξετε κατά την πρώτη επαφή σας με το STCC είναι η ταχύτητα. Πράγματι, σε αυτό τον τομέα η AM Annex πρώτευσε. Δεν υπάρχει γρηγορότερο racing game σε οποιαδήποτε κονσόλα! Τελεία και παύλα. Εκτός από την ταχύτητα υπάρχουν βέβαια τα γραφικά, ο ήχος, ο χειρισμός και τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά που συνθέτουν ένα παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτων. Ας τα πάρουμε ένα-ένα και με τη σειρά. Τα γραφικά του παιχνιδιού, σε



ό,τι αφορά τόσο τα τοπία όσο και τα αυτοκίνητα, είναι σαφώς κατώτερα από αυτά του arcade αλλά και του Saturn Sega Rally. Ειδικά όσον αφορά στην εμφάνιση των αυτοκινήτων, δεν υπάρχει ο ρεαλισμός του Sega Rally, ίσως με εξαίρεση την Toyota Supra. Παρ' όλα αυτά, το τελικό αποτέλεσμα στα γραφικά κυμαίνεται σε αποδεκτά

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Διάθεση: Zegetron
Κατασκευαστής: Sega/AM Annex
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 2



Single Player Multiplayer



CHAMPIONSHIP



"Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σαφώς κατώτερα από αυτά του arcade αλλά και του Saturn Sega Rally"





επίπεδα, ενώ οι όποιες παρεμβάσεις έγιναν για να διατηρηθεί η ταχύτητα σε τόσο υψηλά επίπεδα. Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι στην πραγματικότητα οι πίστες των αγώνων αυτοκινήτων τουρισμού δεν είναι τόσο εντυπωσιακές όσο οι φυσικές διαδρομές του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος Ράλι.
Διαθέσιμα αυτοκίνητα είναι τα Opel Calibra V6, Mercentes AMG C Class, Alfa Romeo 155 V6 Ti και Toyota Supra.
Κάθε μοντέλο έχει τη δική του αγωνιστική συμπεριφορά. Για παράδειγμα, η Alfa Romeo "μαζεύεται" στις στροφές ευκολότερα από τη Supra, το πίσω μέρος της οποίας με δυσκολία κρατιέται μέσα στην πίστα. Οπως θα δούμε στη συνέχεια, μπορείτε να επέμβετε στη συμπεριφορά κάθε αυτοκινήτου με εντυπωσιακά αποτελέσματα.
Οι διαθέσιμες πίστες του παιχνιδιού είναι



οι εξής πέντε:

Country Circuit
Πολύ γρήγορη πίστα με ανοικτές στροφές και μεγάλες ευθείες που, όμως, δεν προσφέρει πολλά φυσικά τοπία.

Grun Walt Circuit
Επίσης πολύ γρήγορη πίστα, με δυο-τρεις κλειστές στροφές που απαιτούν προσεκτικούς ελιγμούς. Εχει αρκετά φυσικά -κυρίως βραχώδη- τοπία.

Brick Wall Town Circuit
Η συγκεκριμένη πίστα περιλαμβάνει αρκετές στενές ευθείες που καταλήγουν σε εξαιρετικά κλειστές στροφές. Το τοπίο, όπως περιγράφει η ονομασία της, είναι αστικό με αρκετά δασώδη κομμάτια.

Urban Circuit
Διαθέσιμη, αφού πετύχετε τους καλύτερους χρόνους στις τρεις προηγούμενες πίστες. Είναι κάτι σαν τη Lake Side του Sega Rally.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **89%**

Αξίζει τα λεφτά του!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Sega Rally
Daytona USA





Ιδιαίτερα δύσκολη πίστα, μέρος του αστικού οδικού δικτύου με πολλά τούνελ και πολύ κλειστές στροφές.

Sega Saturn Circuit
Αλλη μία "μυστική" πίστα



που έχει δύο εκδόσεις. Αφήνω να βρείτε μόνοι σας πότε είναι διαθέσιμη η καθεμιά.
Ως προς τον αριθμό των πιστών, το STCC υπερτερεί του Sega Rally κατά δύο.
Σε ό,τι αφορά τον ήχο, όλα τα ηχητικά εφέ είναι sampled, γεγονός που σημαίνει υψηλό βαθμό ρεαλισμού. Κάθε αυτοκίνητο έχει τη δική του ηχητική χροιά, η οποία αλλάζει ανάλογα με τις στροφές του κινητήρα!
Υπάρχουν δύο εκδόσεις του παιχνιδιού: Arcade και Saturn. Η Arcade έκδοση έχει ελάχιστες επιλογές, με κυριότερες αυτές του επιπέδου δυσκολίας και του αριθμού των γύρων που θέλετε να τρέξετε.
Η έκδοση Saturn είναι αρκετά πιο πλούσια σε επιλογές. Περιλαμβάνει μεταξύ άλλων αγώνες πρωταθλήματος, αγώνα time attack, αγώνα με δύο παίκτες και car setup. Με το τελευταίο η Annex προσπαθεί να εξουδετερώσει τις επικρίσεις που δέχθηκε για το arcade σχετικά με τον υπέρμετρο ρεαλισμό στο χειρισμό των αυτοκινήτων, ο οποίος μετέτρεπε τη Supra και τη Mercentes AMG σε συγκρουόμενα αυτοκινητάκια του λούνα-παρκ και εσάς σε νέους με νευρικό κλονισμό! Ετσι, μπορείτε πλέον να επέμβετε στις αναρτήσεις, τα ελαστικά και τον τρόπο που στρίβει το αυτοκίνητό σας, κάνοντας πιο προβλέψιμη στην αγωνιστική συμπεριφορά του. Στο χειρισμό των αυτοκινήτων εντοπίζεται ίσως η μεγαλύτερη διαφορά του STCC με το Sega Rally. Το Saturn STCC έχει κληρονομήσει το "δύστροπο", μη ομαλό χειρισμό από το arcade. Βελτιώνεται όμως αρκετά με την επέμβαση στα μηχανικά μέρη του αυτοκινήτου, πλησιάζοντας τα επίπεδα του Sega Rally.
Στον αγώνα με δύο παίκτες η οθόνη χωρίζεται στα δύο, ενώ το frame rate και η λεπτομέρεια των γραφικών ελαττώνονται. Ειδικά σε ό,τι αφορά την ταχύτητα, η μικρή μείωση γίνεται αμέσως αισθητή λόγω της ιλιγγιώδους αρχικής ταχύτητας. Σε αντιστάθμισμα των προαναφερθέντων, η AM Annex πρόσθεσε μία σειρά από χαρακτηριστικά που δεν υπήρχαν στο Sega Rally. Οι παίκτες μπορούν να εξατομικεύσουν κάθε διπλό αγώνα, αφού έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν την πίστα και τους γύρους του αγώνα. Επίσης, υπάρχουν αρκετές επιλογές για την επιβολή εμποδίων στον αντίπαλο, όπως χρονική καθυστέρηση και turbo boost, ώστε να καλύπτεται γρήγορα η όποια απόσταση από τον πρωτοπόρο.
Υπάρχουν και άλλα καινούρια στοιχεία όπως: ο εσωτερικός καθρέφτης που εμφανίζεται μόνο όταν το παιχνίδι διεξάγεται από το εσωτερικό του αυτοκινήτου, στοιχείο που έλειπε αισθητά από το Sega Rally, τα αυτοκίνητα που καταστρέφονται εφόσον υπάρχει επαφή με εμπόδια, τα pits που λειτουργούν κανονικά, καθώς επίσης και το πολύ εντυπωσιακό replay των αγώνων.
Αφησα για το τέλος ένα αρκετά ενδιαφέρον κομμάτι του STCC που λέγεται Global Net Events. Πρόκειται για μία πρωτότυπη ιδέα της Sega, που δίνει άλλη αίσθηση στο παιχνίδι. Μόλις βάλετε το CD στο Saturn σας, θα σας ζητηθεί να επιλέξετε τις σωστές ημερομηνία και ώρα, τη ζώνη ώρας της Ελλάδας και την εθνικότητά σας. Ολα αυτά είναι απαραίτητα, γιατί υπάρχουν προγραμματισμένα τρία Global Net Events, που είναι ουσιαστικά ειδικοί αγώνες και πράγματι διαφέρουν από τους υπόλοιπους. Θα αναφερθώ στον πρώτο που έλαβε χώρα ανήμερα τα Χριστούγεννα από τις πέντε τα ξημερώματα έως τις δώδεκα το βράδυ. Μόνο για εκείνο το διάστημα μπορούσατε να αγωνιστείτε σε μια παραλλαγή του Saturn Circuit, η οποία πραγματοποιήθηκε βράδυ με φεγγάρι και σε χιονισμένο τοπίο, διάσπαρτο από φωτισμένα έλατα! Οι εκπλήξεις δεν σταματούν εδώ, αφού μπορείτε να καταχωρίσετε το χρόνο σας σε ειδικό Internet site της Sega κερδίζοντας πολλά δώρα! Μια πράγματι πρωτότυπη ιδέα που προσθέτει πολλούς πόντους στο gameplay του STCC.
Και τώρα η ώρα της αλήθειας: Αξίζει το Sega Touring Car Championship τα είκοσι χιλιάρικα της τιμής του, ειδικά αν έχετε στην κατοχή σας το Sega Rally; Σίγουρα, η απάντηση δεν μπορεί να είναι ένα απλό ναι ή όχι. Ας εξετάσουμε λίγο τις arcade εκδόσεις των παιχνιδιών. Το Sega Rally αλλά και το Sega Touring Car Championship ήταν εξομοιωτές δύο διαφορετικών αγώνων αυτοκινήτων. Το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Ράλι (Sega Rally) σε γενικές γραμμές δίνει έμφαση στην ακρίβεια, την ομαλότητα των χειρισμών και φυσικά την ταχύτητα, στοιχεία που διαφέρουν σε κάθε ειδική πίστα. Το Πρωτάθλημα Αυτοκινήτων Τουρισμού (STCC) δίνει μεγαλύτερη βάση στην ταχύτητα και την ακρίβεια κάθε πίστας που, όμως, επαναλαμβάνεται συνεχώς. Πάντως, και οι δύο arcade εξομοιωτές της Sega πέτυχαν απόλυτα στην απόδοση της πραγματικότητας.
Ας έρθουμε τώρα στις εκδόσεις για το Saturn. Εχοντας υπόψη τις μεγάλες διαφορές του hardware του Saturn και των Arcade Boards της Sega, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι και τα δύο εστίασαν εκεί που έπρεπε: το Sega Rally στην ομαλότητα των κινήσεων και το STCC στην ταχύτητα. Η AM Annex όμως έκανε αρκετές "περικοπές" για να καταφέρει να επιτύχει την ιλιγγιώδη ταχύτητα και το παιχνίδι δεν είναι τόσο ομαλό όσο θα έπρεπε.
Ως σύνολο, το Sega Rally εξακολουθεί να είναι η καλύτερη μεταφορά arcade σε console game, ενώ το Sega Touring Car Championship είναι το γρηγορότερο παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτων μέχρι στιγμής.


INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
Ρεαλιστικά γραφικά
Ανεπανάληπτες
64μπιτες φάσεις
Εκπληκτικές
ταχύτητες
που ζαλίζουν!
Ζήσε τη φωτιά
του ματς
κόντρα στους
super stars
του παγκόσμιου
ποδοσφαίρου
Θετίναξε τα
δίχτυα των
αντιπάλων στο
πιο ζωντανό
παιχνίδι που
έπαιξες ποτέ!
ΠΑΙΚΤΕΣ 1 2 3 4
Μπες στο παιχνίδι
Αλλαξε διάσταση τώρα!
NINTENDO 64
Μόνο
22.900 δρχ.
NORTEC A.E. Επίσημος αντιπρόσωπος NINTENDO - Αλεξανδρουπόλεως 8 Μεταμόρφωση - Τηλ.: 2850681

Του Αγγέλου Μεγρέμη

CRASH BANDICO



CORTEX STRIKES BACK

Να και κάποιος που προσπαθεί πολύ να γίνει η μασκότ του συγκεκριμένου μηχανήματος και μόλις επέστρεψε για τη μεγαλύτερη περιπέτειά του. Βγάλτε τα σερβίτσια!



Ο Mario για το Playstation

Μέχρι πρόσφατα θα δυσκολευόταν κάποιος να βρει platform παιχνίδι για το Playstation. Αν ρίξατε όμως μια ματιά στις χριστουγεννιάτικες βιτρίνες, θα είδατε τα Abe's Odyssey, Pandemonium 2, Captain Blasto, Jersey Devil και τελευταία το Crash Bandicoot - όλα μαζί να ανταγωνίζονται το ένα το άλλο για μία θέση στη χριστουγεννιάτικη λίστα σας. Το συγκεκριμένο παιχνιδάκι μάλλον αποτελεί μία πολύ καλή ιδέα. Θέλοντας να μας υπενθυμίσει ότι οι κακοί τελειωμό και ξεκούραση δεν έχουν, η εισαγωγή του παιχνιδιού μάς δείχνει τον Doctor Neo Cortex να πέφτει από την ιπτάμενη μηχανή του, συνεχίζοντας από εκεί όπου τελείωσε η πρώτη έκδοση του παιχνιδιού, κάνοντας μία πολύ άσχημη προσγείωση. Για να μην αναρωτιόμαστε, δίπλα του βρίσκει έναν μωβ κρύσταλλο με απίστευτες δυνάμεις. Για να μην πάει λοιπόν χαμένη η ευκαιρία, ο καλός αυτός τυπάκος αρχίζει αμέσως να κάνει ωραία σχέδια για εμάς τους υπόλοιπους. Πηγαίνουμε τώρα έναν χρόνο μπροστά και βρίσκουμε τον Crash να... τον έχει ψιλοπάρει μέσα στο Turtle Woods, ενώ η αδελφή του γράφει σαν τρελή στο ροζ φορητό της. Κάποια στιγμή, λοιπόν, της τελειώνει η μπαταρία και στέλνει (για μαντέψτε!) εσάς να βρείτε άλλη. Μέχρι εδώ όλα καλά, ενώ εσείς δεν έχετε ιδέα τι σας περιμένει στο δάσος.

Από την πρώτη στιγμή καταλαβαίνετε ότι η γενική φιλοσοφία του παιχνιδιού δεν έχει πειραχτεί στη δεύτερη ενσάρκωσή του. Σε αρκετά επίπεδα θα βρεθείτε να προχωράτε μέσα στην οθόνη, πάνω σε ένα μονοπάτι που δεν αφήνει και πολλά περιθώρια πλάγιας κίνησης. Άλλοτε τα πράγματα είναι πιο κλασικά κι εσείς περπατάτε από τη μία άκρη προς την άλλη με τα παραδοσιακά άλματα από πλατφόρμα σε πλατφόρμα. Σπάζετε ξύλινα κιβώτια για να συγκεντρώσετε έξτρα ζωές, προστατευτικές μαγικές μάσκες και, φυσικά, εκατοντάδες μήλα. Μέχρι εδώ όλα είναι ίδια και

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Sony
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player · Dual Analogue · Memory Card



Το νερό έχει νάρκες, οι οποίες είναι μεν εύκολο να εντοπιστούν, δύσκολο δε να αποφευχθούν εξαιτίας του περίεργου ελέγχου του jet-ski.



Πολύ ελκυστικά εφέ συνοδεύουν μεταφορές σε άλλα επίπεδα ή την επαναφορά του Crash.



Μακριά από τις γλυκές χελώνες, γιατί κρύβουν άσχημες λεπίδες κάτω από το καβούκι τους.



Τα περίεργα αυτά τροπικά πουλιά σκοτώνονται μόνο με σωστά άλματα.

OT 2:





Η "καρδιά" της υπόθεσης, οι κρύσταλλοι τους οποίους μπορεί ο καθηγητής να χειρίζεται και από τροχιά.



Η κεντρική Warp Room, από όπου μπορείτε να μεταβείτε σε όλα τα παγωμένα και χιονισμένα επίπεδα. Πηγαίνετε με το ασανσέρ πάλι κάτω, για πρόσβαση στα παλαιότερα επίπεδα.



Καλή η προστατευτική μάσκα στους υπονόμους, ειδικά με όλους αυτούς τους κακούς τριγύρω.

ΧΟΡΟΣ ΤΗΣ ΚΟΙΛΙΑΣ

ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ CRASH ΕΙΝΑΙ Η ΕΠΙΘΕΣΗ ΜΕ... ΤΗΝ ΚΟΙΛΙΑ. ΠΗΔΩΝΤΑΣ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ, ΦΘΑΝΟΝΤΑΣ ΣΤΟ ΥΨΗΛΟΤΕΡΟ ΣΗΜΕΙΟ ΚΑΙ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΟΥ ΣΕ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ ΤΟΝ ΚΑΝΕΙ ΝΑ ΣΚΥΒΕΙ, ΕΠΙΤΥΓΧΑΝΕΤΑΙ Η ΣΥΝΤΡΙΒΗ ΣΩΡΩΝ ΚΙΒΩΤΙΩΝ ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ.





συνηθισμένα. Μην ανησυχείτε, όμως, διότι δεν πρόκειται απλώς για μία βιαστική και βαριεστημένη συνέχεια. Ενώ το πρόσφατο Pandemonium 2 είχε μόλις δύο νέες κινήσεις (πυροβολισμός και ανάβαση), ο Crash έχει προικιστεί με πολλά χαρίσματα που τον κάνουν πολύ απολαυστικό μέσα στο παιχνίδι. Πάνω σε πάγο θα κάνει πολύ επιδέξιο πατινάζ, θα σκύψει ή θα συρθεί για να έχετε πρόσβαση σε μικρά και σφιχτά μέρη, θα πηδήξει σαν μαϊμού πάνω στις μύτες των άκρων του για να ξεπεράσει φλεγόμενους λάκκους, ακόμα και jet-ski θα οδηγήσει ανάποδα στο ρεύμα. Με λίγα λόγια, είναι ένα πολύ "άρρωστο" θηλαστικό. Μέχρι και πακέτο προώθησης χρησιμοποιεί σε περιπτώσεις που θα βρεθεί στο διάστημα. Αν σκεφθείτε ότι έχει μεταφερθεί πιστά ο άριστος και άμεσα κατανοητός χειρισμός του πρώτου παιχνιδιού, η συνέχεια είναι εξίσου ελκυστική με την προσθήκη τόσο νέων χαρακτηριστικών. Αν και τα επίπεδα παραμένουν κλειστά, ο τρόπος με τον οποίο τα διανύετε είναι πολύ ελεύθερος. Στο τέλος κάθε επιπέδου καταλήγετε σε ένα από τα κυκλικά Warp Rooms, από όπου μπορείτε να μπείτε σε οποιοδήποτε από τα πέντε επίπεδα και με όποια σειρά επιθυμείτε περνώντας την αντίστοιχη πόρτα. Εδώ βρίσκεται μία από τις διαφορές με το πρώτο Bandicoot. Στο Warp Room κάνετε και τα σωσίματά σας, ενώ στο προηγούμενο παιχνίδι έπρεπε να ολοκληρώσετε ένα δύσκολο bonus stage για να σας επιτραπεί να σώσετε. Αυτό το καινούριο σύστημα είναι σαφώς λιγότερο εκνευριστικό, αλλά ταυτόχρονα διευκολύνει την πρόοδό σας κάπως υπερβολικά, ειδικά αν αναλογιστείτε τις άφθονες έξτρα ζωές τις οποίες βρίσκετε. Σπάνια θα δείτε το Game Over. Πιο πολλές πιθανότητες έχετε να κολλήσετε απλώς σε κάποιον κακό, τον οποίο



Πολύ εύκολα πέφτετε, εξαιτίας του πανικού, σε λάκκους για να αποφύγετε το βράχο.



Τρέξτε, γονατίστε και ο Crash θα κάνει μία ωραία κίνηση που χρησιμεύει στο να σπάτε πολλά κιβώτια μαζί.



Τώρα πια πηγαίνετε στα bonus επίπεδα μέσα από μαρκαρισμένα ανοίγματα στο έδαφος.



ΘΑΛΑΣΣΙΑ ΣΠΟΡ

ΣΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ ΤΩΝ ΠΟΤΑΜΩΝ, Ο CRASH ΕΧΕΙ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΝΑ ΑΘΛΗΘΕΙ. ΠΙΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΒΡΙΣΚΕΙ ΕΝΑ JET-SKI ΚΑΙ ΦΕΥΓΕΙ ΜΑΖΙ ΤΟΥ ΠΡΟΣΠΑΘΩΝΤΑΣ ΠΑΡΑΛΛΗΛΑ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΙ ΤΙΣ ΝΑΡΚΕΣ. ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΔΕ ΤΟ TURBO ΣΤΙΣ ΡΑΜΠΕΣ, ΚΕΡΔΙΖΕΙ ΔΙΑΦΟΡΑ ΚΑΛΟΥΔΙΑ, ΟΠΩΣ ΖΩΝΕΣ Κ.ΛΠ.





Πολλές και ενεργοί νάρκες ξηράς.



Μπορείτε να επανέλθετε όσες φορές θέλετε στα bonus επίπεδα.



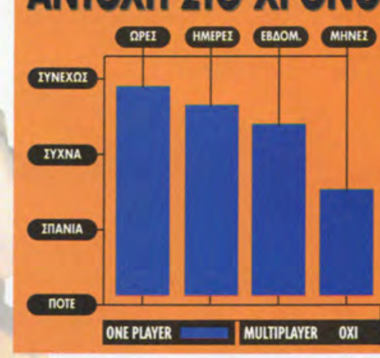
Αν και έχετε πολλές νέες κινήσεις, αυτό είναι κλασικό.



δεν θα βρίσκετε πώς να σκοτώσετε, ή απλώς να μη βρίσκετε κάποιον κρυμμένο κρύσταλλο.
Σε κάθε περίπτωση, ακόμα και αν τελειώσετε γρήγορα το παιχνίδι (το οποίο, παρεμπιπτόντως, η Sony λέει ότι είναι διπλάσιο σε μέγεθος από το πρώτο Bandicoot), μάλλον θα επιστρέψετε για χάρη κάποιων επιπέδων, τα οποία εξάλλου ποτέ δεν είναι ακριβώς τα ίδια. Στο επίπεδο Turtle Woods, για παράδειγμα, όταν το επισκεφθείτε ξανά, θα δείτε ότι βρέχει καταρρακτωδώς (καρεκλοπόδαρα!), δημιουργώντας ασταθές έδαφος με κινούμενη άμμο και με κιβώτια να επιπλέουν.
Αν και στην πρώτη εμφάνισή του το παιχνίδι ήταν πολύ εντυπωσιακό, αυτή τη φορά επανέρχεται με πιο πολύχρωμα και καθαρά γραφικά. Στα στάδια της παγωμένης Αρκτικής, για παράδειγμα, φαίνονται ατμοί να βγαίνουν από το στόμα του Crash, καθώς αναπνέει μέσα στην παγωνιά. Σε μεγάλα κομμάτια πάγου θα δείτε λεπτομερή αντανάκλαση των κινήσεών σας. Αν δεν κουνήσετε για λίγο τον Crash, θα αρχίσει να τρέμει και να τρίβει τα χέρια του για να ζεσταθεί. Ο ήρωάς σας έχει και άλλες λεπτομέρειες, όπως εκφράσεις πριν από κάποιες κινήσεις ή χαρακτηριστικούς πανηγυρισμούς μετά την ανεύρεση ενός κρυστάλλου. Σε γενικές γραμμές, μπορούμε άνετα να πούμε ότι το Crash 2 είναι αξεπέραστο από άποψη γραφικών. Έχει πολύ γρήγορες και εθιστικές πίστες, ο δε Crash είναι πολύ καλός και ικανός.

"Είναι διπλάσιο σε μέγεθος από το πρώτο Bandicoot."

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





Υπενθύμιση: Την επόμενη φορά που είναι κίτρινο το νερό μην μπείτε, γιατί ένα ηλεκτροφόρο χέλι εκφράζεται!



Θυμάστε που λένε ότι πρέπει να μένετε ακίνητοι μέσα στην κινούμενη άμμο; Ξεχάστε το και τρέξτε σαν τρελοί.



Καβάλα σε ένα "μικρό" πολικό αρκουδάκι!



Αν το κάνετε σωστά, η κίνηση αυτή, εκτός από κιβώτια, "κανονίζει" και κακούς.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 86%

Θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Pandemonium 2
Gex 2

FORMULA KARTS

ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΟΤΑΝ ΕΝΑΣ ΜΕΤΡΙΟΣ ΤΙΤΛΟΣ ΓΙΑ PCs ΜΕΤΑΦΕΡΕΤΑΙ ΕΠΙΣΗΣ ΜΕΤΡΙΑ ΣΤΟ SATURN; ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΤΟ REVIEW ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ.

Εεε, φίλε, ξέρεις από cart;





Είναι γεγονός ότι παιχνίδια αγώνων carts έλειπαν από τη συλλογή του Saturn. Ειδικά μετά τον καταιγισμό ανάλογων τίτλων στο N64 και το Playstation, η Sega αποφάσισε να παρουσιάσει το Formula Karts SE. Το διακριτικό SE σημαίνει ότι ο τίτλος για Saturn είναι μια βελτιωμένη έκδοση του αρχικού τίτλου για PCs.

Θεωρητικά το Formula Karts έχει όλα τα στοιχεία που απαιτούνται για τη σύνθεση ενός επιτυχημένου παιχνιδιού αγώνων carts. Μπορούν να παίξουν μέχρι δύο παίκτες ταυτόχρονα (η οθόνη χωρίζεται στη μέση). Οι διαθέσιμες επιλογές περιλαμβάνουν αγώνα εξάσκησης, απλό αγώνα, πρωτάθλημα και arcade αγώνα. Μπορείτε να παραμετροποιήσετε καθένα αγώνα αλλάζοντας το επίπεδο δυσκολίας, τον αριθμό των γύρων, καθώς επίσης επιλέγοντας ή μη την πρόκληση ζημιών στο cart σας, όταν συγκρούεστε με τους τοίχους ή τους αντιπάλους σας. Υπάρχουν οκτώ πίστες προς επιλογή, προερχόμενες από διάφορες χώρες του κόσμου. Κάθε πίστα εμπεριέχει στοιχεία από τη χώρα στην οποία ανήκει. Υπάρχουν προς επιλογή οκτώ αγωνιστικά carts από συγκεκριμένες "ομάδες", με κάθε όχημα να έχει τα δικά του χαρακτηριστικά. Τέλος, μπορείτε να αγωνιστείτε με εσωτερική ή εξωτερική θέα. Στην πράξη τα πράγματα δεν είναι και τόσο ιδανικά. Ας αρχίσουμε από τα γραφικά του παιχνιδιού, τα οποία αφορούν στις πίστες και το όχημα (στην εξωτερική θέα κυρίως). Τα textures των τοπίων είναι χαμηλής ανάλυσης, προσδίδοντας μια "άγρια" όψη στο περιβάλλον με εξαίρεση μια-δυο πίστες. Κατά τη διάρκεια των αγώνων βελτιώνεται κάπως η κατάσταση, όταν όμως μειώνεται η ταχύτητα ή στην περίπτωση των στατικών σκηνών, το όλο θέαμα είναι απογοητευτικό. Το cart έχει σχετικά καλύτερα γραφικά και σχεδίαση, ωστόσο και πάλι συμβαδίζει με το τοπίο.

Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή και σχεδόν τα πάντα κινούνται ομαλά. (Γράφω "σχεδόν τα πάντα" γιατί, όταν το cart χτυπά στον τοίχο με δύναμη, αναπηδά αφύσικα προς τα πίσω και ξεκινά πάλι απότομα τον αγώνα.) Ολα δείχνουν ότι η Manic Media έκανε πολλές παραχωρήσεις, σε ό,τι αφορά τα γραφικά του παιχνιδιού, προκειμένου να διατηρηθεί η ταχύτητα σε υψηλά -σχετικά- επίπεδα. Η αγωνιστική συμπεριφορά των carts είναι αρκετά ρεαλιστική εκτός από τις προαναφερόμενες συγκρούσεις. Αφησα για το τέλος την αναφορά στον ήχο του παιχνιδιού. Απλώς είναι απαράδεκτος! Αν ξεκινήσουμε από τον ήχο των μηχανών των carts που είναι μονότονος και ψεύτικος και καταλήξουμε στον ήχο των συγκρούσεων που μοιάζουν με σπάσιμο σπίρτων, έχουμε ένα κλασικό παράδειγμα προς αποφυγή!

Οσο και αν προσπάθησα, δεν μπόρεσα να βρω έναν λόγο για να ασχοληθώ περισσότερο από πέντε λεπτά με το Formula Karts SE. Οταν υπάρχουν παιχνίδια όπως τα Sega Rally, Daytona USA και Sega Touring Car, θα πρέπει τουλάχιστον τα νέα "αγωνιστικά" παιχνίδια να κινούνται στο ίδιο πλαίσιο ή τουλάχιστον να τα πλησιάζουν. Ακόμα κι αν είστε τρελοί και παλαβοί με τους αγώνες carts, το Formula Karts δεν θα ανταποκριθεί ούτε στις ελάχιστες απαιτήσεις σας από ένα παιχνίδι του είδους.

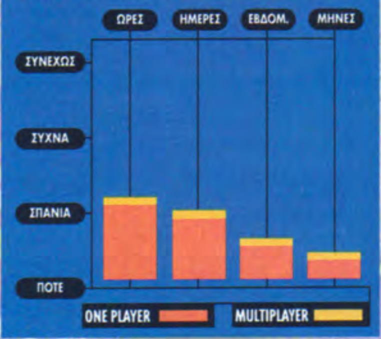
> "Ολα δείχνουν ότι η Manic Media έκανε πολλές παραχωρήσεις, σε ό,τι αφορά τα γραφικά του παιχνιδιού"

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Διάθεση: Zegetron
Κατασκευαστής: Manic Media Productions
Τύπος: Racing Game
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 2



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation



ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 44%

Ζήτω τα 16-bit!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Οτιδήποτε!

του Σπύρου Παράσχη

DISCWORLD II
MISSING PRESUMED...!?



ΦΛΕΓΜΑΤΙΚΟ ΧΙΟΥΜΟΡ ΚΑΙ ΑΡΚΕΤΗ ΔΡΑΣΗ ΣΥΝΘΕΤΟΥΝ ΕΝΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.

Ο Χάρος βγήκε παγανιά





Το αγαπημένο μας Playstation μπορεί να διαθέτει ορισμένα καταπληκτικά παιχνίδια δράσης, αλλά έχει παραμελήσει σχεδόν εντελώς τα adventures. Ελάχιστα έχουν κάνει την εμφάνιση στην κονσόλα της Sony, προσφέροντας έτσι ένα δυνατό επιχείρημα στους πωρωμένους κατόχους PC, ώστε να περηφανεύονται για την ανωτερότητα των μηχανημάτων τους.
Ευτυχώς, ορισμένες εταιρίες κάνουν κάποια δειλά βήματα παρουσιάζοντας adventures και στο PSX. Μετά το Broken Sword, το πολύ γνωστό Discworld II καταφθάνει στις κονσόλες μας. Υπεύθυνος για την πλοκή και τους διαλόγους είναι ο Terry Pratchett, ένας από τους γνωστότερους συγγραφείς στο χώρο των διηγημάτων φαντασίας. Ο εν λόγω κύριος προσπάθησε να φτιάξει μια θεότρελη υπόθεση και να την εμπλουτίσει με παλαβό χιούμορ και δηκτική σάτιρα.
Σύμφωνα με το σενάριο, λοιπόν, ο Χάρος, απογοητευμένος από την αχαριστία των ανθρώπων, εγκαταλείπει τη... δουλειά του. Το αποτέλεσμα είναι ότι κανείς πλέον δεν μπορεί να πεθάνει. Ο ήρωάς μας, ο Rincwind, αναλαμβάνει να τον πείσει να γυρίσει στο πόστο του. Για να το καταφέρει, θα πρέπει να περάσει μέσα από παλαβές -στα όρια του σουρεαλισμού- καταστάσεις. Οι γρίφοι είναι καλοδουλεμένοι, ενώ πολλά από τα αστεία βγάζουν γέλιο (π.χ., ο Χάρος γίνεται αστέρας του Hollywood). Το παιχνίδι προσπαθεί να σατιρίσει πολλές καταστάσεις και, σε γενικές γραμμές, τα καταφέρνει. Ομως, δεν μπορούμε να μην παρατηρήσουμε την ακατάσχετη φλυαρία των διαλόγων που δεν προωθούν τη δράση και κουράζουν τον παίκτη. Επιπλέον, οι σχεδιαστές προσπάθησαν να κάνουν αστεία κάθε φράση, με αποτέλεσμα σε σύντομο χρονικό διάστημα ο παίκτης να χάνει το μέτρο και να μη γελά με τίποτα. Ευτυχώς, υπάρχει η δυνατότητα για διακοπή των διαλόγων, προτού ολοκληρωθούν και μας σπάσουν τα νεύρα.
Τα γραφικά που "ντύνουν" όλη τη δράση είναι ζωγραφισμένα στο χέρι, στο πνεύμα των cartoons. Εχουν ωραία χρώματα και μερικές πολύ χαριτωμένες λεπτομέρειες. Το animation και το scrolling δεν είναι τόσο καλά, αλλά αυτά (πρέπει να) είναι δευτερεύοντα στοιχεία σε ένα adventure. Γενικώς, τα adventures αντιμετωπίζουν δύο προβλήματα κατά τη μεταφορά



Ο πελεκάνος στη στέγη (όπως λέμε ο Βιολιστής στη Στέγη) θα σας φανεί πολύ χρήσιμος στον κήπο του πανεπιστημίου. Για να τον κατεβάσετε θα χρειαστείτε ψάρια.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Psygnosis
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί





ΜΑΓΑΖΙ-ΦΑΝΤΑΣΜΑ

"ΤΟ DISCWORLD II ΕΧΕΙ ΤΗΝ ΤΙΜΗ ΚΑΙ ΤΗ ΧΑΡΑ ΝΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙ ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ 'ΠΕΡΙΠΛΑΝΩΜΕΝΟ ΜΑΓΑΖΙ'. ΤΗ ΜΙΑ ΤΟ ΒΛΕΠΕΙΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΟΧΙ. ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΣΕ ΤΥΧΑΙΕΣ ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΤΑ ΠΙΟ ΧΡΗΣΙΜΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΠΡΟΣ ΠΩΛΗΣΗ. ΣΗΜΕΡΑ ΣΕ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΒΑΛΣΑΜΩΜΕΝΑ ΡΟΖ ΦΛΑΜΙΝΓΚΟ."

Ο ΧΟΡΟΣ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ

Πείτε μου πόσα παιχνίδια έχετε παίξει που να ξεκινάνε με έναν σκελετό που χορεύει; Είμαι σίγουρος ότι μέχρι τώρα κανένα. Να χαρώ εγώ μιούζικαλ.







Η πόλη Ankh Morpok, όπως βλέπετε, είναι μια πόλη που κατοικείται από οπαδούς του Παναθηναϊκού.



Μέσα στο Energy Building υπάρχει ένας υπολογιστής που λειτουργεί με μυρμήγκια. Απλό χιούμορ ή υπόνοια για "bugs";



Αυτή είναι μια εικόνα που θα σιχαθείτε να βλέπετε. Εμφανίζεται ανάμεσα στις τοποθεσίες, ακόμα και όταν προσπαθείτε να κοιτάξετε κάποιο αντικείμενο.



Επιλέγοντας έναν χαρακτήρα, θα σας δοθούν αρκετές επιλογές συζήτησης. Αυτές διαφέρουν ανάλογα με το χαρακτήρα, την κατάσταση στην οποία βρίσκεστε και με το τι έχει προηγηθεί.

τους στις κονσόλες. Το πρώτο είναι η χαμηλή ταχύτητα του CD-ROM και το δεύτερο η έλλειψη ποντικιού. Σε αυτούς τους τομείς το Discworld II ανταποκρίνεται πολύ καλά. Η αναμονή για το φόρτωμα είναι γενικά μικρή, ενώ και το joypad αποδεικνύεται αρκετά εύχρηστο.

Παρά τις ενστάσεις που αφορούν στο χιούμορ και την πολυλογία του, το Discworld II είναι ένα καλό adventure που, ουσιαστικά, παίζει χωρίς αντίπαλο στο Playstation.

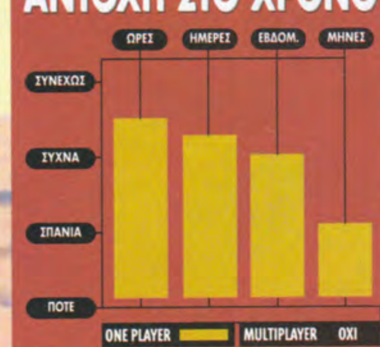
"Οι γρίφοι είναι καλοδουλεμένοι, ενώ πολλά από τα αστεία βγάζουν γέλιο."







ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





Το σινεμά ODIUM. Για το καλό του παιχνιδιού και των νεύρων μας, μακάρι να μην παίζει κάποια ταινία του Αγγελόπουλου.



Μετακινώντας το δείκτη στην οθόνη, θα βρείτε πάρα πολλά αντικείμενα. Το τι θα τα κάνετε, είναι δικό σας πρόβλημα.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●●●○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 80%

Από τα πιο αξιόλογα adventures.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Discworld
Broken Sword 2









SAN FRANC

Σας άρεσαν ανέκαθεν τα κυνηγητά με αμάξια μέσα στην πόλη; Εάν ναι, τότε το San Francisco Rush θα σας γοητεύσει.

Χαμός στο San Francisco

Πρόκειται για τη μεταφορά του ομώνυμου τίτλου της Atari από τις αίθουσες των ηλεκτρονικών στο Nintendo 64. Οπως και στο αυθεντικό, έτσι και εδώ έχουμε να κάνουμε με την οδήγηση οχημάτων μέσα στην πόλη. Ομως, δεν πρόκειται για οποιοδήποτε "άστυ" αλλά -όπως ήδη θα έχετε καταλάβει- για το San Francisco! Η πόλη αυτή, και συγκεκριμένα το τμήμα της με τις απότομες κατηφόρες, ήταν ανέκαθεν το πλέον κατάλληλο σημείο για γυρίσματα σκηνών δράσης με κυνηγητά τροχοφόρων. Η μορφολογία της τοποθεσίας ανάγκαζε τα οχήματα να κάνουν πολύ εντυπωσιακά άλματα και τούμπες που έκοβαν την ανάσα.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Midway
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί




Γιατί είναι όλα ανάποδα και γιατί κάνει τόση ζέστη;


Η αδρεναλίνη στα ύψη στους δρόμους του San Francisco.


g=10m/sec² σε ιδανικές συνθήκες - εδώ θα αργήσει να πέσει λίγο.


Λίγο μπαλέτο από τα αυτοκίνητα του παιχνιδιού.

Πολλές φορές ίσως να είχατε ευχηθεί να ήσαστε εκεί, για να τα παρακολουθήσετε όλα από κοντά. Ηρθε, λοιπόν, η σειρά σας να πάρετε στα χέρια σας τον έλεγχο των αυτοκινήτων και να τα πετάξετε σε όποιον τοίχο εσείς θέλετε!


Σε τέτοιες περιπτώσεις, ποιος πληρώνει τη ζημιά; Μάλλον εσείς, χάνοντας πολύτιμο χρόνο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του San Francisco Rush είναι πολύ καλά, με ωραία χρώματα και μεγάλη ταχύτητα, χωρίς ωστόσο να φθάνουν την ποιότητα των γραφικών της arcade έκδοσης. Οποιος έχει ασχοληθεί πολύ με τα ηλεκτρονικά ίσως προσέξει την απουσία μερικών οικοδομημάτων και δενδρυλλίων που έπρεπε να "αποχωρίσουν" κατά τη διάρκεια της μετατροπής για λόγους... ανωτέρας ταχύτητας. Ωστόσο, δεν θα σας λείψουν ιδιαίτερα, καθώς είναι λίγα.



Η πρώτη πίστα mirrorized και ανάποδα. Πολύ καλή ιδέα για αύξηση της ποικιλίας χωρίς ιδιαίτερο κόπο από τους προγραμματιστές.


Πού είναι επιτέλους αυτός ο πυροσβεστήρας; Καλέστε την πυροσβεστική, τέλος πάντων.


Αντε πάλι τα λεωφορεία! Μανία να μπαίνουν στο δρόμο σας!


Αριστερά είναι η στροφή, όχι δεξιά. Αυτό είναι τοίχος - δεν βοηθά καθόλου να πέφτετε σε έναν τέτοιο.

ISCO RUSH



Πολλές από τις τοποθεσίες που εμφανίζονται στο παιχνίδι υπάρχουν στην πραγματικότητα και μάλιστα έχουν εμφανιστεί σε ανάλογες ταινίες. Οι πίστες είναι καλά δομημένες και σας προσφέρουν τη δυνατότητα να βγείτε και εκτός δρόμου για μια βόλτα στην εξοχή. Ο ήχος δεν κυμαίνεται σε επίπεδα ανάλογα με αυτά των γραφικών. Ειδικά η μουσική είναι μονότονη και θα σας κουράσει γρήγορα. Ωστόσο, τα ηχητικά εφέ είναι καλά, με τα διάφορα τρακαρίσματα και ξυσίματα των μετάλλων να ακούγονται αρκετά ρεαλιστικά.

RIDIN' WITH THE DRIVER

Το San Francisco Rush έχει οκτώ διαφορετικά αμάξια (ανάμεσα στα οποία και η μη εξαιρετέα Dodge Viper) και έξι διαδρομές (+κρυφές). Οι διαδρομές μπορούν να παιχθούν ανάποδα αλλά και mirrorized, κάτι που αυξάνει την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Κατά τη διάρκεια της πορείας σας θα έχετε τη δυνατότητα να μαζέψετε διάφορα bonusses αλλά και να κόψετε δρόμο, με αποτέλεσμα να αφήσετε τους αντιπάλους σας χιλιόμετρα πίσω. Υπάρχουν πολλές ρυθμίσεις και αλλαγές που μπορείτε να κάνετε, έτσι ώστε να μείνετε απόλυτα ικανοποιημένοι από το τελικό αποτέλεσμα.

Πολύ ευχάριστη έκπληξη είναι η δυνατότητα επιλογής για την καταστροφή ή μη του αυτοκινήτου από τις συγκρούσεις. Η επιλογή αυτή έλειπε από τα παιχνίδια του είδους για πάρα πολύ καιρό και η επιστροφή της μόνο ως θετική μπορεί να χαρακτηριστεί.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού στην αρχή θα σας δυσκολέψει, όμως μόλις μάθετε τη θαυματουργή επίδραση του χειρόφρενου στο στρίψιμο θα τα πάτε μια χαρά. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα για διπλό σε split-screen mode και η υποστήριξη για force-feedback τιμόνι.

ΓΕΝΙΚΑ

Το San Francisco Rush της Midway μπορεί να μην ξεπερνά την αυθεντική arcade έκδοση, ωστόσο πρόκειται για μία πολύ καλή μετατροπή, με την οποία αξίζει να ασχοληθείτε.



Επιλέξτε μία από τις πίστες του παιχνιδιού.



Μια βόλτα στην εξοχή με το σκαραβαίο.

> "Τα γραφικά του San Francisco Rush είναι πολύ καλά, με ωραία χρώματα και μεγάλη ταχύτητα"



Μαθήματα πτήσης από το συμπαθέστατο έντομο της παρέας.



Δεν είπαμε να μην πέφτετε στους τοίχους; Αν συνεχίσετε έτσι, δεν πρόκειται να ξεκολλήσετε από την τελευταία θέση.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 80%

Πολύχρωμο και γρήγορο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Top Gear Rally
Cruisin' USA

PIXEL next generation Ιανουάριος 1998

Του Σπύρου Παράσχη

BROKEN SWORD
THE SMOKING MIRROR

ΣΠΑΝΙΟ ΕΙΔΟΣ: ΓΝΗΣΙΟ ADVENTURE ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION.



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι υπέροχα. Κάθε σκηνή ή επεισόδιο παίζεται σε μια οθόνη και μετά προχωράτε στην επόμενη.



Το πρώτο πρόβλημα που πρέπει να λύσετε είναι το πώς θα σκοτώσετε την αράχνη. Απλώς ρίξτε της τη βιβλιοθήκη στο κεφάλι.



Τα αντικείμενα που κουβαλάτε μπορείτε να τα δείτε στο επάνω μέρος της οθόνης. Από εκεί μπορείτε να τα κάνετε ό,τι θέλετε.



Βάζοντας τα κουτιά στη σωστή θέση, μπορείτε να φθάσετε στο μηχανισμό που θα μετακινήσει το άγαλμα.

Εκπληκτική ατμόσφαιρα

Με την εισαγωγή του παιχνιδιού καλείστε να σώσετε (φυσικά) την κοπέλα σας αλλά και να σταματήσετε την απελευθέρωση του θεού Tezcatlipoca(!), ο οποίος έχει τη δυνατότητα να επανέλθει κατά τη διάρκεια μίας επικείμενης έκλειψης Ηλίου.
Το παιχνίδι προσφέρει από τα καλύτερα non-rendered γραφικά που έχουν κυκλοφορήσει στο είδος. Αν σας αρέσει το στιλ τους (ομολογουμένως είναι χαρακτηριστικό), εγγυημένα αρκετές φορές θα σταματάτε να παίζετε, απλώς για να προσέξετε τις λεπτομέρειες. Τα γραφικά φαίνονται φτιαγμένα με το χέρι και τις περισσότερες φορές συμβάλλουν αποφασιστικά στη συνολική ατμόσφαιρα. Ο ήχος βρίσκεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Η μουσική συνήθως διαφέρει από σκηνή σε σκηνή και αλλάζει ανάλογα με τα τεκταινόμενα. Τα εφέ ίσως είναι πιο σημαντικά, καθώς κάθε τοποθεσία έχει τα δικά της που ταιριάζουν με όσα απεικονίζονται. Αν, για παράδειγμα, βρεθείτε σε παζάρι, θα ζήσετε έναν μικρό πανικό...
Ο έλεγχος του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα απλός και επιτυχημένος. Όλη η δράση ελέγχεται από ένα χέρι που αλλάζει απεικονίζοντας την εκάστοτε διαθέσιμη στον παίκτη ενέργεια (ομιλία, δράση, κίνηση κ.λπ.). Η επικοινωνία με τους υπόλοιπους χαρακτήρες δεν γίνεται διαλέγοντας έτοιμες προτάσεις, αλλά μάλλον με την επιλογή θεμάτων. Αν, ας πούμε, θελήσετε να μιλήσετε για ένα αντικείμενο που κουβαλάτε, απλώς το επιλέγετε και παρακολουθείτε τη συζήτηση που ακολουθεί.
Ερχόμαστε τώρα στο σημαντικότερο

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: LucasArts
Διάθεση: Sony Hellas
Παίκτες: 1
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player | Memory Card | Mouse



D 2:



Για να περάσετε από εδώ, θα χρειαστείτε ένα αρκετά μακρύ κοντάρι και ένα κουτί μπισκότα. Παραξενιές!



Με τα πολλά βρίσκετε και τη Nico. Τώρα θα πρέπει να φύγετε για τη Νότια Αμερική και να συνεχίσετε την περιπέτειά σας.



Με υπολογισμένες κινήσεις θα ρίξετε τον αγριεμένο αυτό ινδιάνο στο λιμάνι.

"Το παιχνίδι προσφέρει από τα καλύτερα non-rendered γραφικά που έχουν κυκλοφορήσει στο είδος."

ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ

Οι πρώτες σκηνές είναι χαρακτηριστικές των γρίφων που θα κληθείτε να λύσετε στο παιχνίδι.



Αφού μαζέψετε όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν στο δωμάτιο, πρέπει να βρείτε έναν τρόπο να σβήσετε τη φωτιά και να βγείτε έξω.



Πάνω στο ντουλάπι υπάρχει ένα άδειο σιφόν. Ανταλλακτικό υπάρχει μέσα στο ντουλάπι, αλλά είναι κλειδωμένο. Χρησιμοποιήστε το βελάκι για να ανοίξετε την πόρτα.



Βρήκατε το ανταλλακτικό μπουκάλι, αλλά είναι καυτό. Χρησιμοποιήστε το εσάρπουχο της Nico για να το πιάσετε.



Βάζοντας το ανταλλακτικό στο σιφόν, μπορείτε να σβήσετε τη φωτιά απλώς σημαδεύοντάς την.



Επειδή οι δύσκολες καταστάσεις απαιτούν δραστικές λύσεις, ο George ρίχνει την πόρτα με μια κλωτσιά.



μέρος οποιουδήποτε adventure: τη δράση του. Εδώ οι γνώμες διχάζονται. Για την κατηγορία του, τα πηγαίνει πολύ καλά. Αν και λίγο αργό σε ορισμένες φάσεις, σε άλλες δεν το προλαβαίνετε. Το παιχνίδι έχει κάποια κενά, τα οποία όμως θα ενοχλήσουν μόνο τους αφοσιωμένους adventure-άδες. Συγκεκριμένα, σε μερικά σημεία η υπόθεση αντιμετωπίζει "κινηματογραφικά κενά" - περιπτώσεις κατά τις οποίες η εξέλιξη δεν είναι η αναμενόμενη. Κάτι τέτοιο είναι ένδειξη ελλιπούς ή λανθασμένου σχεδιασμού. Οπως προαναφέραμε, όμως, τα προβλήματα του είδους αυτού σπανίζουν και κάποιος πρέπει να τα αναζητήσει για να τα εντοπίσει. Σε γενικές γραμμές, η υπόθεση κυλά αδιάκοπα από τη μεριά του παίκτη.



Το παιχνίδι είναι γεμάτο από καλοσχεδιασμένους, γραφικούς χαρακτήρες όπως ο κύριος που διακρίνεται εδώ. Το πώς θα τον ξεφορτωθείτε, είναι άλλο θέμα.

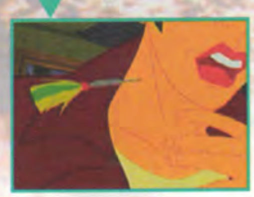




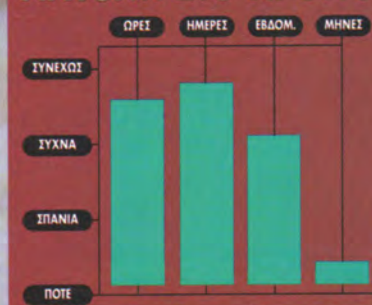








ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



ONE PLAYER — MULTIPLAYER ΟΧΙ

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **90%**

Μιά καλή επιλογή για εισαγωγή στα adventure games.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Broken Sword
Discworld 2

CLAYFIGHT

Θυμαστε το Rise Of The Robots; Το θεωρουσατε κακο παιχνιδι; Σας εχουμε νεα... Αυτο ειναι ΧΕΙΡΟΤΕΡΟ!

του Ηλία Κούκουτσα

Στην πυρά!

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Interplay
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 2

Single Player — 2 players

96 M. Cartridge

Συνήθως μου αρέσει η δουλειά μου. Εχω ως χόμπι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εδώ και πάρα πολλά χρόνια και θεωρώ τυχερό τον εαυτό μου που έτυχε να ασχοληθώ και επαγγελματικά με αυτό τον τομέα. Είναι όντως πολύ όμορφο να μπορεί κάποιος να κάνει το χόμπι του επάγγελμα.
Ομως δεν γίνεται τα πάντα να είναι υπέροχα. Υπάρχουν στιγμές που εύχομαι να μην είχα πιάσει ποτέ χειριστήριο στα χέρια μου. Μέρες που θα προτιμούσα να ήμουν Ρώσος κοσμοναύτης (από αυτούς τους εδώ και πολύ καιρό ξεχασμένους στον MIR), παρά να είχα πατήσει το power στον πρώτο μου Spectrum.
Σίγουρα πολλοί από εσάς δεν έχετε καταλάβει το λόγο αυτής της εισαγωγής. Θα σας κουράσω, όμως, λίγο ακόμα, καθώς πρέπει να ξέρετε την ιστορία από την αρχή. Καινούρια παιχνίδια έρχονται στο γραφείο και εγώ, ως αρχισυντάκτης, βρίσκομαι στην εξόχως σαδιστική θέση να αναθέτω τα reviews στους κατάλληλους συντάκτες. Βέβαια, συνήθως τα πράγματα είναι πιο απλά. Οποιος προλάβει παίρνει τα καλά και οι υπόλοιποι βολεύονται με ό,τι μένει. Αυτόν το μήνα, λοιπόν, ήρθαν στο γραφείο τα Automobili Lamborghini και Clayfighter 63 1/3. Ηρθαν κι άλλα, όμως αυτά τα δύο έχουν το δικό τους ρόλο στο review που διαβάζετε αυτή τη στιγμή. Ρίχνοντας μια πρώτη ματιά, αποφάσισα να κάνω το review του Lamborghini και να δώσω το Clayfighter στον Νίκο Κ. Μάλιστα, η αντίδραση του Νίκου μόλις είδε το παιχνίδι με έκανε να σκεφτώ πως είχα κάνει τη σωστότερη επιλογή. Τον σήκωσα από το πάτωμα (όπου είχε πέσει παρακαλώντας γονατιστός), του έδωσα ένα χαρτομάντιλο να σκουπίσει τα δάκρυά του και γέλασα



Το να χρησιμοποιείς όπλο σε παιχνίδια "ξύλου" είναι αντικανονικό. Ομως, και το ίδιο το παιχνίδι δεν έπρεπε να υπάρχει, οπότε το ξεχνάμε.



Μα, είμαστε σοβαροί; 617 χτυπήματα;



O Earthworm Jim χρησιμοποιεί το σώμα του σαν μαστίγιο. Τι πρωτότυπο!



Μακάρι να έλιωναν όλοι οι χαρακτήρες και να τελείωνε το παιχνίδι.



Κάνε με μια αγκαλίτσα, να ξεχάσω σε ποιο παιχνίδι παίζουμε...

ER 63 1/3





Αλλο ένα παράδειγμα του προσεγμένου gameplay. Μόλις οι χαρακτήρες βρουν ένα εμπόδιο, κρύβονται από πίσω και δεν μπορείτε να δείτε τι γίνεται.



Στο παιχνίδι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και nunchuka. Κρίμα που δεν μπορείτε να σπάσετε το κεφάλι των προγραμματιστών.



Οποιος καταλάβει τι γίνεται εδώ, κερδίζει μια κόπια του παιχνιδιού.

σαρδόνια: "Να μάθεις άλλη φορά να κάνεις αστεία με τον αρχισυντάκτη σου." Κατόπιν, όμως, το ξανασκέφτηκα. Το παιχνίδι ήταν ένα αίσχος. Πολλοί θα έφερναν αντιρρήσεις στην παρουσίασή του.

Σκέφτηκα, λοιπόν, ότι θα έπρεπε να είναι υπογεγραμμένο από τον υπεύθυνο του περιοδικού. Με βαριά καρδιά πήρα το Clayfighter από τον Νίκο και έτσι φθάσαμε στις γραμμές που διαβάζετε...



Κάπου μέσα σε όλο αυτό το pixel-ιασμα, ο EJ προσπαθεί να χτυπήσει τον κακό Dr Kiln.

ΓΙΑΤΙ;

Ξεκινώντας από την αρχή, ας ρίξουμε μια ματιά στο σενάριο. Ο κακός Dr Kiln έχει δημιουργήσει ένα εργαστήριο στο νησί Claymodo, όπου χρησιμοποιεί τις δυνάμεις ενός μετεωρίτη ονόματι Bessie για να μεταλλάσσει... Δεν μπορώ να συνεχίσω άλλο. Είναι φρικτό! Θα ήθελα να δω τον άνθρωπο που κατέβασε τέτοια ιδέα. Περισσότερο όμως, θα ήθελα να δω τον άνθρωπο που τον πληρώνει.

Ηθελα να 'ξερα, τα παιδιά στην Interplay δεν παίζουν παιχνίδια; Ειλικρινά, δεν περίμενα κάτι τέτοιο από μια εταιρία που μας έχει δώσει πολύ καλά δείγματα κατά το παρελθόν. Δεν βρέθηκε κανένας χριστιανός να ρίξει μια ματιά στο παιχνίδι που έφτιαχναν και να αισθανθεί ντροπή; Πώς τους έκανε καρδιά να υλοποιήσουν κάτι τέτοιο; Πώς άντεξαν να δημιουργήσουν το χειρότερο παιχνίδι όλων των εποχών, τους πιο άχρηστους, ηλίθιους, μη χαρισματικούς, ατάλαντους χαρακτήρες που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε παιχνίδι; Μπροστά του, οι φθηνές βιντεοταινίες της δεκαετίας του 1980 θα έπρεπε να έχουν σαρώσει τα Οσκαρ.

Οι χαρακτήρες είναι κατασκευασμένοι από πλαστελίνη (όπως και στο Scullmonkeys), ενώ έχουν σπαταληθεί αρκετές ώρες στη δημιουργία κίνησης. Κρίμα για αυτές τις χαμένες ώρες τόσων ανθρώπων. Η κίνηση είναι τόσο αισχρή που νομίζει κανείς ότι τους χαρακτήρες και την κίνησή τους έχουν φτιάξει με πλαστελίνη μαθητές του νηπιαγωγείου. Το τραγικό είναι ότι τα backgrounds έχουν υλοποιηθεί με μεράκι και γούστο. Είναι το ομορφότερο σημείο του παιχνιδιού. Υπάρχουν δε αρκετές πινελιές που δείχνουν ότι



L: Δεν χρησιμοποιείται

R: Δεν χρησιμοποιείται

B: Αδύνατη μπουνιά

A: Αδύνατη κλωτσιά

C Επάνω: Δυνατή μπουνιά • C Κάτω: Κανονική κλωτσιά • C Αριστερά: Κανονική μπουνιά • C Δεξιά: Δυνατή κλωτσιά

D-Pad: Δεν χρησιμοποιείται

Z: Δεν χρησιμοποιείται

Memory Options



Memory: ΟΧΙ

Controller Pack: ΟΧΙ

2η γνώμη

Τελικά, δεν απέφυγα να πω τη γνώμη μου. Θα το θέσω απλά: Προτιμώ να με μαστιγώνει ο αρχισυντάκτης, παρά να παίξω αυτό το παιχνίδι.
N.K.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●○○○○○○○○
ΗΧΟΣ	●●○○○○○○○○
GAMEPLAY	●○○○○○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ	○○○○○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 13%

Αποφύγετε το πάση θυσία.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Mace: The Dark Age
Killer Instinct Gold



Υπάρχει ακόμα και ένα cheat για να γίνονται οι χαρακτήρες τεράστιοι. Βοήθεια...!

οι δημιουργοί του παιχνιδιού ήξεραν τη δουλειά τους. Δυστυχώς, σε ένα τέτοιο background θα πρέπει να δούμε να κινούνται αυτοί οι γελοίοι χαρακτήρες.

ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΚΟΥΦΟΣ

Ο ήχος του παιχνιδιού αξίζει ιδιαίτερης μνείας. Είναι πράγματι αηδιαστικός (νομίζω πως μου τελειώνουν οι κακοί χαρακτηρισμοί). Κάθε χαρακτήρας έχει μία σειρά ηχητικών εφέ για όλες τις κινήσεις. Και όταν γράφω όλες τις κινήσεις, εννοώ ΟΛΕΣ. Προσπαθείτε να ρίξετε δυο-τρεις μπουνιές και ανταμείβεστε με μία κακοφωνία ενοχλητικών "κωμικών" ήχων που σας κάνουν να ψάχνετε ωτοασπίδες. Δυστυχώς, έχοντας ήχους για κάθε κίνηση, το μόνο που κατάφεραν οι προγραμματιστές είναι να ακούγεται μία επαναλαμβανόμενη-συγκοπτόμενη παραφωνία. Τι εννοώ; "Get 'em/get/ge/get 'em lit/get 'em little b/get 'em little budy." Δεν είναι ενοχλητικό; Φανταστείτε να το ακούτε κιόλας. Οι κινήσεις που δεν διαθέτουν φωνητικό υποκατάστατο έχουν ήχους που θυμίζουν παλιές ελληνικές ταινίες, κορναρίσματα, κουδουνάκια, τρομπέτες κ.λπ. Βέβαια, οι παλιές ελληνικές ταινίες συνδύαζαν τους ήχους αυτούς με την ανεπανάληπτη ηθοποιία των πρωταγωνιστών. Το Clayfighter, όμως, το μόνο που καταφέρνει είναι να κάνει το χρήστη να σιχαίνεται τον εαυτό του. Αν πρέπει σώνει και καλά να παίξετε το παιχνίδι, κλείστε τον ήχο.
Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, υπάρχει και ο εκφωνητής, ο οποίος ακούγεται σαν σκουπιδιάρικο που κουτρουβαλά στην κατηφόρα.

ΝΤΡΟΠΗ

Ολα αυτά δεν θα είχαν ιδιαίτερη σημασία, αν το παιχνίδι πρόσφερε το απαιτούμενο gameplay. Η σειρά Clayfighter ποτέ δεν κατάφερε να γίνει τόσο διάσημη όσο τα Street Fighter και Mortal Kombat. Ηταν όμως σειρά με αξιοπρέπεια και χιούμορ, στοιχείο που έλειπε από τους υπόλοιπους. Σε έλκυε να παίξεις λίγο παραπάνω. Ο 64-μπιτος εξάδελφος δεν θα καταφέρει καν να σας κάνει να κλείσετε το μηχάνημα από την έκπληξη. Στην επιλογή σας υπάρχουν δώδεκα χαρακτήρες, καθένας από τους οποίους έχει στη διάθεσή του έναν πολύ περιορισμένο αριθμό κινήσεων. Η δικαιολογία είναι το μέγεθος της αποθηκευτικής ικανότητας της κασέτας του N64, η οποία επιπλέον έχει να χωρέσει το πολύ δύσκολο έργο του Claymation.
Η κίνηση των χαρακτήρων είναι υπερβολικά αργή. Οσο γρήγορα και να πατάτε τα πλήκτρα, οι ήρωες δεν ανταποκρίνονται ανάλογα, με αποτέλεσμα έπειτα από λίγη ώρα αυτά που κάνετε εσείς και αυτά που κάνουν οι χαρακτήρες να είναι τελείως διαφορετικά. Θυμάστε τις παλιές ταινίες καράτε με την απαίσια μεταγλώττιση, όπου ο πρωταγωνιστής κινούσε τα χείλη του και η φωνή του είχε σταματήσει μερικά δευτερόλεπτα νωρίτερα; Το ίδιο θα συναντήσετε και εδώ. Δοκιμάστε να πατήσετε τα πλήκτρα όσο γρηγορότερα μπορείτε και μετά αφήστε τα. Ο χαρακτήρας σας θα συνεχίσει να κινείται, παρ' ότι τα χέρια σας εκείνη τη στιγμή θα τραβάνε τα μαλλιά σας. Η άμεση ανταπόκριση είναι βασικός παράγοντας κάθε παιχνιδιού, όμως το Clayfighter δεν έχει την παραμικρή σχέση με το θέμα. Είναι μάλιστα τόσο απαράδεκτο το θέαμα που θα σας κάνει να γελάσετε. Δυστυχώς, αυτό είναι το μοναδικό γέλιο που θα βγάλετε από το παιχνίδι. 'Η μάλλον όχι, θα γελάσετε και την πρώτη φορά που θα δείτε και θα ακούσετε τους χαρακτήρες να κινούνται και να κάνουν τους χαζούς ήχους τους, αλλά μέχρι εκεί. Τη δεύτερη φορά που θα το φορτώσετε το κέφι σας θα εξαφανιστεί, ενώ μετά την τρίτη θα





Ρίξτε μια ματιά: Πρόκειται για δύο από τις πρώτες φωτογραφίες του παιχνιδιού. Δείτε τώρα και τις πραγματικές φωτογραφίες του τίτλου. Κάποιος προσπαθεί να μας ξεγελάσει...

επισκεφθείτε το γιατρό ανησυχώντας για την πνευματική κατάστασή σας.
Λυπάμαι πράγματι που έκανα αυτό το review. Μακάρι να μην είχα απλώσει ποτέ το χέρι μου στο σωρό. Ομως, περισσότερο λυπάμαι όλους όσοι έδωσαν χρήματα και αγόρασαν αυτό το παιχνίδι. Μπροστά του το War Gods φαντάζει καταπληκτικό, μοιάζει με δημιουργία του Miyamoto.
Ο μόνος λόγος που βρίσκω πιθανό να αγοράσει κάποιος το παιχνίδι είναι για να το φυλάξει, μήπως και αποκτήσει κάποτε μουσειακή αξία. Ισως το χειρότερο παιχνίδι όλων των εποχών. Τα τρομακτικά γραφικά, ο απαίσιος ήχος, ο αισχρός έλεγχος και οι αποκρουστικοί χαρακτήρες του (σας έγραψα πόσο pixel-ιάζει;), για να μην αναφέρω το γεγονός ότι η επιλογή του επιπέδου δυσκολίας δεν αλλάζει απολύτως τίποτα, το καθιστούν όντως μουσειακό έκθεμα. Παίξτε το μόνο αν εξαρτάται η ζωή σας από αυτό.

ΠΑΛΙΟΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

ΧΙΟΝΑΝΘΡΩΠΟΙ, ΚΛΟΟΥΝ, ΛΑΓΟΙ-ΡΟΜΠΟΤ, ΣΚΟΥΛΗΚΙΑ. ΘΑ ΕΛΕΓΕ ΚΑΝΕΙΣ ΟΤΙ Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΩΝ ΕΙΧΕ ΚΕΦΙΑ. ΜΠΑ... ΜΑΛΛΟΝ ΤΑ ΧΑΛΙΑ ΤΗΣ ΕΙΧΕ!

BAD MR FROSTY
ΠΑΛΙΑ ΗΤΑΝ ΕΝΑΣ ΚΑΚΟΣ ΧΙΟΝΑΝΘΡΩΠΟΣ, ΤΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΟΣ. ΓΙΑΤΙ ΛΟΙΠΟΝ ΔΕΝ ΤΟΝ ΛΕΝΕ "GOOD MR FROSTY"; Η ΦΩΝΗ ΤΟΥ ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΛΕΣ ΚΑΙ ΜΑΣΑ ΧΑΛΙΚΙΑ.
ΑΤΑΚΑ: "GET 'EM LITTLE BUDDY!"

BLOB
ΟΠΩΣ ΒΛΕΠΕΤΕ, ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ... "ΒΙΟΧΛΑΠΑΤΣΑ" (ΤΙΣ ΘΥΜΑΤΑΙ ΚΑΝΕΙΣ;). ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΘΕΙ ΣΕ Ο,ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΙΚΑΝΟ ΝΑ ΒΛΑΨΕΙ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΤΟΥ. ΔΥΣΤΥΧΩΣ, ΔΕΝ ΤΟΝ ΤΡΑΒΑ ΤΟ ΚΑΖΑΝΑΚΙ, ΝΑ ΞΕΜΠΕΡΔΕΥΟΥΜΕ ΑΠΟ ΑΥΤΟΝ.
ΑΤΑΚΑ: "TAKE THAT!"

BONKER
ΟΙ ΚΛΟΟΥΝ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΟΙ, ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΒΟΛΙΚΟΙ. ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΕΞΑΠΟΛΥΣΕΙ ΤΟ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ ΤΟΥ ΣΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ, ΘΑ ΓΕΛΑΣΕΤΕ. ΤΙΣ ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ ΔΕΝ ΘΑ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΜΕ ΤΙΠΟΤΑ.
ΑΤΑΚΑ: "MALLET SMASH."

KUNG POW
Ο ΜΟΝΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΠΟΥ ΘΥΜΙΖΕΙ ΑΝΘΡΩΠΟ - ΚΑΙ ΑΥΤΟΣ ΕΧΕΙ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΔΟΝΤΙΑ, ΗΛΙΘΙΑ ΠΡΟΦΟΡΑ, ΚΑΙ, ΟΤΑΝ ΧΤΥΠΗΘΕΙ, ΑΝΤΙΔΡΑ ΣΑΝ ΓΙΑΠΩΝΕΖΙΚΟ ΚΑΡΤΟΥΝ.
ΑΤΑΚΑ: "HONG KONG SLAP."

T HOPPY
ΕΔΩ ΕΧΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΜΕ ΕΝΑΝ ΚΥΒΕΡΝΟ-ΛΑΓΟ. ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΠΡΟΟΠΤΙΚΗ, ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΙΟ ΒΑΡΕΤΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.
ΑΤΑΚΑ: "YOU SUCK!"

HOUNGAN
ΕΝΑΣ ΤΡΕΛΟΣ ΜΑΓΟΣ-ΓΙΑΤΡΟΣ. ΜΑΚΑΡΙ ΝΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΓΙΑΤΡΕΨΕΙ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΕΠΙΣΗΣ ΚΑΝΕΙ ΠΕΡΙΕΡΓΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΜΕ ΚΟΤΟΠΟΥΛΑ.
ΑΤΑΚΑ: "CLUNK YOUOUOU!"

TAFFY
ΒΟΗΘΕΙΑ, ΕΙΝΑΙ Η ΕΚΔΙΚΗΣΗ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ-ΛΑΣΤΙΧΟΥ. ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΕΝΔΙΑΦΕΡΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΚΑΙ, ΑΠΟ Ο,ΤΙ ΦΑΙΝΕΤΑΙ, ΟΥΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕ.
ΑΤΑΚΑ: "KERSLAP."

EARTHWORM JIM
ΤΩΡΑ, ΕΓΩ ΤΙ ΝΑ ΓΡΑΨΩ; Ο ΤΥΠΟΣ ΕΧΕΙ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΣΕΙΡΑ ΣΤΗΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΚΑΙ ΠΑΙΖΕΙ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΑΗΔΙΑ; ΝΤΡΟΠΗ!
ΑΤΑΚΑ: "EAT COW!"

ICKY BOD CLAY
ΕΧΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ ΧΕΙΡΟΤΕΡΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΕΝΑ ΦΑΝΤΑΣΜΑ ΜΕ ΚΕΦΑΛΙ ΚΟΛΟΚΥΘΑΣ. ΤΟ ΔΕ ΜΥΑΛΟ ΤΗΣ ΚΟΛΟΚΥΘΑΣ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑ ΑΥΤΟ ΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΩΝ.
ΑΤΑΚΑ: "OOGA BOOGAH!"

ENEMY ZERO

"Το E0 στην ουσία είναι ένα μείγμα video clips και Doom δράσης."

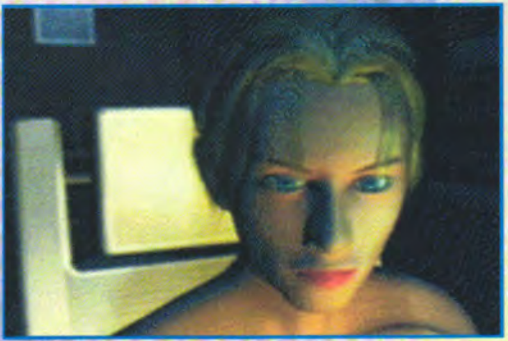
ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΤΡΥΦΕΡΗ ΥΠΑΡΞΗ ΕΧΕΙ ΜΠΛΕΞΕΙ ΑΣΧΗΜΑ! ΕΙΝΑΙ ΚΡΙΜΑ ΝΑ ΜΗ ΒΑΛΕΤΕ ΕΝΑ ΧΕΡΑΚΙ...



– Kenji Eno San

Το Enemy Zero έρχεται σε τέσσερα CDs, γεμάτα ρεαλισμό και Silicon Graphics (CG) γραφικά. Το πρώτο CD καταλαμβάνει η ομολογουμένως πολύ καλή εισαγωγή της περιπέτειας. Οι κινηματογραφικές σκηνές με τη Laura να προσπαθεί να ξεφύγει από τους αόρατους εξωγήινους είναι πολύ ατμοσφαιρικές και σε καθηλώνουν. Οπως ίσως θα έχετε καταλάβει, το Enemy Zero είναι μια περιπέτεια επιστημονικής φαντασίας, με ένα όχι και τόσο πρωτότυπο σενάριο. Η Laura ξυπνά έπειτα από έναν μακρύ κρυογονικό ύπνο σε έναν διαστημικό σταθμό, που έχει γίνει άνω-κάτω από τους κακούς εξωγήινους. Θα πρέπει να τη βοηθήσετε να καταλάβει τι συνέβη και να επιζήσει. Εκτός από τα καταπληκτικά CG γραφικά ένα άλλο χαρακτηριστικό του E0 είναι η σχετικά μικρή οθόνη δράσης. Το E0 στην ουσία είναι ένα μείγμα video clips και Doom δράσης. Ο διαστημικός σταθμός αποτελείται από έναν μεγάλο αριθμό δωματίων, στα οποία θα πρέπει να περιπλανηθείτε. Η περιπλάνηση γίνεται με τρισδιάστατη κίνηση πρώτου προσώπου. Στις μοναχικές βόλτες σας φροντίστε να αποφύγετε τα δεκάδες αόρατα aliens που έχουν καταλάβει το σκάφος. Η Laura είναι εφοδιασμένη με έναν ειδικό ανιχνευτή όντων, ο οποίος την ειδοποιεί με έναν συγκεκριμένο ήχο που αυξάνει σε ένταση και συχνότητα όσο πλησιάζει στις φωλιές τους. Το όλο σκηνικό θυμίζει την ταινία Aliens, με πολλές βίαιες και αρκετά αιματηρές σκηνές. Για να αντιμετωπίσετε τους εισβολείς έχετε στη διάθεσή σας ένα όπλο περιορισμένων δυνατοτήτων, κάτι που σημαίνει ότι ή θα πρέπει να γίνετε άσσοι στη σκοποβολή ή να αποφεύγετε τις ύποπτες περιοχές. Ενα μελανό σημείο της περιπέτειας είναι το γεγονός ότι στις στατικές σκηνές υπάρχουν προκαθορισμένα μέρη που μπορείτε να εξερευνήσετε. Βέβαια, οι γρίφοι είναι πολύπλοκοι και πολλοί σε αριθμό και έτσι οι προκαθορισμένες κινήσεις βοηθούν αρκετά. Σημαντική βοήθεια θα έχετε και από το τοπικό δίκτυο του σταθμού, που περιλαμβάνει μια αναλυτικότατη database, χάρτες, τηλέφωνα, είναι δε προσβάσιμο από διάφορα τερματικά του σταθμού.





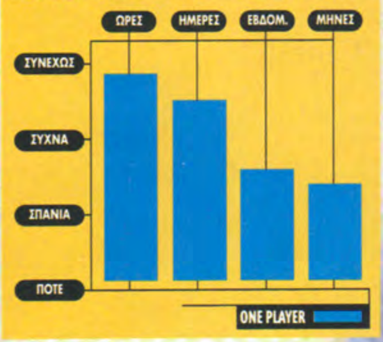
Το Enemy Zero ίσως ξενίσει όσους ψάχνουν μια καθαρή περιπέτεια λόγω του πρωτότυπου "στησίματος". Μπορεί η μικρή οθόνη δράσης και οι προκαθορισμένες κινήσεις να αφαιρούν μερικούς πόντους από το gameplay, αλλά η απώλεια αυτή αντισταθμίζεται από τα καταπληκτικά CG γραφικά, την ατμόσφαιρα μυστηρίου και τους πολύπλοκους γρίφους. Ο βόμβος του scanner μου γίνεται ολοένα πιο έντονος... Θα πρέπει να σας αφήσω κάπου εδώ για να σώσω το ξανθό κορίτσι.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Διάθεση: Zegetron
Κατασκευαστής: Warp
Τύπος: Action Adventure
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 1

Single Player

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●○
GAMEPLAY ●●●●●●●○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 80%

Μια πρωτότυπη περιπέτεια.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Dorico

PIXEL next generation Ιανουάριος 1998

του Άγγελου Μεγρέμη



"Κάθε αυτοκίνητο δημιουργήθηκε μέσω της ανίχνευσης με laser του αντίστοιχου πραγματικού, ούτως ώστε να είναι 100% ακριβές."

TOURING CAR CHAMPIONSHIP









Πρέπει να προσέχετε πάρα πολύ, όταν πατάτε το γκάζι στις στροφές. Το αυτοκίνητο φεύγει με το παραμικρό.



ΑΝ ΝΟΜΙΖΑΤΕ ΟΤΙ ΟΙ CODEMASTERS ΗΤΑΝ ΙΚΑΝΟΙ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΚΑ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΑΣΤΕΙΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑΚΙΑ, ΞΑΝΑΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ! ΤΟ "TOURING CAR CHAMPIONSHIP" ΕΙΝΑΙ ΟΣΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟ ΓΙΝΕΤΑΙ.

Υψηλές ταχύτητες

Αν τρελαίνεστε για το χειρισμό και το ρεαλισμό του Formula 1 '97, αλλά προτιμάτε να οδηγείτε πιο "αληθινά" αυτοκίνητα, τρέξτε να αγοράσετε το παιχνίδι που σας παρουσιάζουμε. Δεν υπάρχει περίπτωση να απογοητευθείτε. Για την ακρίβεια, το "Touring Car Championship" κρατά την επίσημη licence του αγωνίσματος και είναι ένα από τα πιο ρεαλιστικά παιχνίδια της αγοράς.

Κάθε λεπτομέρεια του φετινού βρετανικού πρωταθλήματος έχει μεταφερθεί στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Καθώς μάλιστα πρόκειται για μία προσεγμένη παραγωγή, όλα τα στοιχεία της είναι κατανοητά και εύκολα προσβάσιμα από τον παίκτη. Ρίξτε του, λοιπόν, μια ματιά.

Κάθε αυτοκίνητο δημιουργήθηκε μέσω της ανίχνευσης με laser του αντίστοιχου πραγματικού, ούτως ώστε να είναι 100% ακριβές. Ολα τα περιλαμβανόμενα μοντέλα εντυπωσιάζουν, καθώς τρέχουν σαν τρελά πάνω στην πίστα, με τα λάστιχα να ουρλιάζουν στις στροφές. Εννοείται ότι και οι πίστες έχουν μεταφερθεί με την αντίστοιχη δυνατή ακρίβεια. Χάρη στον υψηλό βαθμό ακριβείας, καθεμία από τις οκτώ ομάδες διακρίνεται καθαρά μέσα στον πανικό ενός αγώνα. Σε γενικές γραμμές, όσοι είστε φίλοι του εν λόγω αθλήματος θα ξετρελαθείτε και με τη συγκεκριμένη μεταφορά του. Ενα άλλο στοιχείο που οπωσδήποτε θα σας αρέσει είναι το ότι έχετε τη δυνατότητα να διαλύσετε αυτά τα αριστουργήματα, πέρα από το να τα οδηγείτε. Συγκεκριμένα, με κάθε χτύπημα μπορεί να διαλυθεί το αυτοκίνητο ή απλώς να... φύγει ένας καθρέφτης ή ένα τασάκι. Η λεπτομέρεια που έχει δοθεί

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Codemasters
Παίκτες: 2
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player | Multilayer
Stepping/Analogue | Memory Card
Split Screen | Dual Analogue



Οσοι έχετε Filmnet, κάντε το εξής πείραμα: Οταν προβάλλει αγώνες Touring Car, φορτώστε το παιχνίδι και επιδοθείτε στο zapping. Το αποτέλεσμα θα σας καταπλήξει.



Οταν έχει ομίχλη, οι οδηγοί ανάβουν τα φώτα. Πρόκειται για ένα ακόμη χαρακτηριστικό αληθοφάνειας του παιχνιδιού.

ΣΤΟ ΦΑΝΑΡΤΖΙΔΙΚΟ

Τα αυτοκίνητα μπορούν να πάθουν πάρα πολλές ζημιές. Το Audi A4, που φαίνεται παρακάτω, έπαθε τα εξής:

- Λείπουν το μπροστινό και το πίσω παρμπρίζ
- Λείπει ο αριστερός καθρέφτης
- Το καπό αναζητάται
- Λείπουν τα μπροστινά φτερά
- Σπασμένα μπροστινά φώτα
- Σπασμένα stop
- Λείπουν οι προφυλακτήρες
- Το σασί έχει "πάρει" σε πέντε διαφορετικά σημεία
- Η οροφή έχει γίνει... κοτλέ

Τι καλά που θα ήταν να υπήρχε τιμητική διάκριση για τις περισσότερες καταστροφές.



ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΗ ΚΑΛΥΨΗ

Στο TOCA υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές κάμερες. Αντίθετα με άλλα παιχνίδια, και οι τέσσερις είναι πολύ καλές και εξυπηρετούν διαφορετικούς σκοπούς.



ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΚΑΜΕΡΑ 1
Αυτή βρίσκεται πιο μακριά από το αυτοκίνητο σε σχέση με τις άλλες. Δεν υπάρχει καλή αίσθηση ταχύτητας, προσφέρει όμως πολύ καλό οπτικό πεδίο.



ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΚΑΜΕΡΑ 2
Πρόκειται για τη standard κάμερα του παιχνιδιού. Η ταχύτητα είναι μεγαλύτερη και διακρίνονται πολλές λεπτομέρειες του αυτοκινήτου σας όπως οι ζημιές.



ΚΑΜΕΡΑ ΣΤΟ ΚΑΠΟ
Δεν βλέπετε και πολλά από το αυτοκίνητό σας, όμως η δράση είναι καταιγιστική.



ΑΠΟ ΜΕΣΑ ΚΑΜΕΡΑ
Παρακολουθείτε τον αγώνα μέσα από τα μάτια του οδηγού. Φαίνονται επίσης τα χέρια σας, το τιμόνι, το ταμπλό και οι κολόνες του αυτοκινήτου. Μόνο για πολύ καλούς παίκτες.



Τα αυτοκίνητα αυτής της κατηγορίας δεν είναι τόσο ευαίσθητα όσο εκείνα της Formula, οπότε μη φοβάστε τα τρακαρίσματα.



Για μισό λεπτό... Εδώ υπάρχει πρόβλημα. Πρέπει οι ρόδες να είναι τόσο μέσα; Πού είναι τα αμορτισέρ;



Στην πρώτη στροφή γίνεται χαμός. Εκμεταλλευτείτε το. Κολλήστε πάνω σε ένα άλλο αυτοκίνητο και θα σας οδηγήσει με ασφάλεια έξω από το χαμό.

και στα “ατυχήματα” είναι αξιοθαύμαστη. Για παράδειγμα, η ζημιά στα παράθυρα μπορεί να αρχίσει από μία απλή ρωγμή και να καταλήξει σε μία μεγάλη τρύπα. Επίσης, με μία καλή μετωπική μπορεί να φύγει όλο το καπό, το οποίο θα τιναχθεί 5-6 μέτρα στον αέρα και μετά θα πέσει πάνω στην πίστα. Το αποτέλεσμα; Θα φαίνεται πια η μηχανή. Αν συνεχίσετε να στουκάρετε, σιγά-σιγά θα διαλυθεί όλο το σασί, θα αποκολληθούν φτερά και πάει λέγοντας. Καθετί που δεν αποκολλάται από το αυτοκίνητο, όπως οι πόρτες, γίνεται εξίσου χάλια.

Με όλα αυτά τα τέλεια μοντέλα, τις αναρτήσεις που αντιδρούν σε κάθε τράνταγμα και τις απεριόριστες ζημιές, το “Touring Car Championship” ίσως είναι το πιο ρεαλιστικό παιχνίδι, από πλευράς εμφάνισης, που κυκλοφόρησε ποτέ για το Playstation. Η οδήγηση με βροχή στο T.C.C. είναι πολύ δύσκολη, όπως και στην πραγματικότητα. Για την ακρίβεια, σταγονίδια πετάγονται από τα λάστιχα του αυτοκινήτου, καθώς αυτό τρέχει σαν βολίδα σε μία στροφή, περιορίζοντας την ορατότητα. Η βροχή φαίνεται επίσης στις ακτίνες των προβολέων. Για να αντιληφθείτε μάλιστα πλήρως το θέμα “ρεαλισμός”, βάλτε την εσωτερική κάμερα και δείτε πώς δουλεύουν οι υαλοκαθαριστήρες. Το μόνο που θα μπορούσε να πει κάποιος ότι λείπει είναι το στοιχείο της αλλαγής των καιρικών συνθηκών κατά τη διάρκεια ενός αγώνα. Αυτό το κενό, όμως, καλύπτεται από το γεγονός ότι σας παρέχεται η δυνατότητα να επιλέξετε εσείς τις καιρικές συνθήκες που θα επικρατούν όπως λιακάδα, ομίχλη, “καρεκλοπόδαρα”, συννεφιά και... δεν “συμμαζεύεται”. Εναλλακτικά μπορείτε να αφήσετε τον καιρό όπως τον διαλέγει το παιχνίδι για κάθε πίστα.

Το παιχνίδι ελέγχεται ευχάριστα, αν διαθέτετε κάποιον από τους αναλογικούς controllers. Δεν είναι πια απλώς υπόθεση να κρατάτε τέρμα το γκάζι και να στρίβετε όπως λάχει. Κάθε άγγιγμα στο τιμόνι επιφέρει ρεαλιστικές αντιδράσεις από την πλευρά του αυτοκινήτου. Κατά το στάδιο, βέβαια, της εξοικείωσής σας με το παιχνίδι είναι δυνατόν να χάνετε πολύ εύκολα τον έλεγχο του αυτοκινήτου. Μόλις, όμως, του πάρετε τον αέρα, όλα θα είναι ευκολότερα. Σταδιακή επιτάχυνση, επιβράδυνση και αλλαγή πορείας είναι πολύ σημαντικά στοιχεία για την πλήρη αξιοποίηση του παιχνιδιού και για να μπορέσετε να αγωνιστείτε με αξιώσεις εναντίον των άλλων οδηγών.

Η τεχνητή νοημοσύνη των οδηγών είναι επίσης άξια προσοχής, καθώς διαφέρει αρκετά από τα τετριμμένα. Οι οδηγοί εμφανίζουν πάρα πολλά ανθρώπινα χαρακτηριστικά, ωστόσο υπόκεινται σε ρυθμίσεις με παραμέτρους όπως επιθετικότητα, αποτελεσματικότητα και ικανότητα για προσπεράσεις. Ως αποτέλεσμα δεν είναι και τόσο προβλέψιμοι και δεν ακολουθούν πάντα μία σταθερή πορεία. Ενας επιθετικός οδηγός μπορεί σταδιακά να σας στριμώξει στον τοίχο σαν σάντουιτς, αν



Η κάμερα που βρίσκεται στο καπό σάς βάζει στη δράση, χωρίς περιορισμούς στο οπτικό πεδίο.



Αν βρεθείτε με τις ρόδες στον αέρα, μην ανησυχήσετε. Υπάρχουν και χειρότερα.



Το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο κι έτσι ο παίκτης πρέπει να κάνει ό,τι μπορεί. Εδώ προσπαθεί να πετάξει - ανεπιτυχώς.



Το οριζόντιο χώρισμα της οθόνης μπορεί να μην είναι τόσο όμορφο όσο το κάθετο, προσφέρει όμως περισσότερη δράση.



Το μικρό άσπρο πράγμα που φαίνεται να πετά δεν είναι άλλο από το καπό του αυτοκινήτου, που τράκαρε στον μπροστινό οδηγό.



ΟΧΙ ΚΛΕΨΙΕΣ

Το παλιό καλό κόλπο της Formula 1 εδώ, δυστυχώς, δεν πιάνει. Δεν μπορείτε να κόψετε από το γρασίδι στις φουρκέτες. Το αυτοκίνητο φεύγει σαν τρελό. Ετσι, ξεχάστε τα κόλπα και αγωνιστείτε τίμια για την πρώτη θέση.





προηγείται και προσπαθήσετε να τον προσπεράσετε. Επίσης, δεν σας χτυπάνε άσκοπα πάνω σε στροφές, γεγονός που υποδηλώνει γνώση της θέσης σας. Η τεχνητή νοημοσύνη φαίνεται πιο καθαρά στη φάση που κάνετε επιτόπια στροφή και αρχίζετε να τρέχετε αντίθετα με το ρεύμα. Οι άλλοι οδηγοί δεν θα πέσουν σαν χαμένοι πάνω σας, αλλά θα προσπαθήσουν να σας αποφύγουν ρίχνοντας το αυτοκίνητό τους στο γρασίδι ή κάνοντας μία απλή μανούβρα. Μπορεί ακόμη και να πανικοβληθούν και να προκαλέσουν εκείνοι δικό τους δυστύχημα. Καταπληκτικό!!!

Αν, όμως, όλος αυτός ο ρεαλισμός σάς ανησυχεί, μη φοβάστε γιατί, όπως είπαμε, το T.C.C. είναι πηγμένο με το κλασικό κλισέ: τρακάρετε συνεχώς ό,τι βρείτε. Η κίνηση των γραφικών δεν υστερεί καθόλου. Αν θελήσετε να παίξετε ένα διπλό με κάποιον φίλο, η οθόνη χωρίζεται στα δύο και εσείς το γλεντάτε. Υπάρχει επίσης η επιλογή catch-up και έτσι μπορείτε να κάνετε όποια κουταμάρα θέλετε. Από την άλλη, δεν υπάρχει επιλογή arcade, αλλά τα τρία επίπεδα δυσκολίας που έχετε στη διάθεσή σας σάς επιτρέπουν να είστε ανταγωνιστικοί σχετικά έγκαιρα αν επιλέξετε το Easy και στο τέλος να τα βάλετε με επαγγελματίες διαλέγοντας το Hard. Στην αρχή θα παίζετε βλέποντας από εξωτερική κάμερα και με αυτόματο κιβώτιο, θα φθάσετε όμως στο σημείο να μη δέχεστε τίποτε άλλο από την εσωτερική και το manual. Τέλος, μπορείτε να μπαίνετε ανά πάσα στιγμή στα pits, χωρίς όμως αυτό να έχει καμία επίδραση στο αυτοκίνητο. Υπάρχουν μόνο για διακοσμητικούς λόγους. Ολοκληρώνοντας, το T.C.C. είναι πιο προηγμένο από το Formula 1 '97 και εξίσου απολαυστικό. Θα πρέπει να... πουλήσει με το κιλό.





Πραγματικές διαφημίσεις και απομιμήσεις πραγματικών αυτοκινήτων. Οι ανταγωνιστές έχουν να κάνουν πολλή δουλειά, προκειμένου να ξεπεράσουν αυτό το παιχνίδι.



Κάποιος από τους δύο κινείται ανάποδα.





Οταν βρέχει, ο δρόμος γλιστρά επικίνδυνα. Χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή για να τερματίσετε αξιοπρεπώς.



Οσο καλά κι αν οδηγείτε, πρέπει να προσέχετε, διότι το πιο εύκολο πράγμα είναι να βγείτε από το δρόμο.



Το αυτοκίνητο έχει την τάση να "πετάει κώλο". Ενας έμπειρος οδηγός, όμως, δεν καταλαβαίνει από αυτά...

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **92%**

Γρήγορο, ρεαλιστικό, απαραίτητο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
V-Rally
Formula 1 '97

SONIC R

Στο τευχος Νοεμβριου πηρατε μια πρωτη γευση για το τι εστι Sonic R. Αυτη τη φορα σας παρουσιαζουμε το πληρες review.

Του Γιώργου Κουρκουτά

Οταν ο Sonic έχει κέφια...

Οταν η Sonic Team εμπιστεύεται το αγαπημένο "παιδί" της σε άλλη εταιρία, αυτό σημαίνει ότι το τελικό αποτέλεσμα πρέπει να είναι τόσο καλό που να πλησιάζει το τέλειο. Δεν υπάρχουν περιθώρια για μετριότητες. Για να δούμε τι κατάφεραν, τελικά, οι Travellers Tales...



Το παιχνίδι παρουσιάζεται αρκετά σεμνά, αλλά το "Sonic R" που κυματίζει ομαλά στην εισαγωγική οθόνη μάς προετοιμάζει για τη συνέχεια. Αμέσως περνάμε στο κεντρικό menu του παιχνιδιού, όπου συναντάμε τις επιλογές για το είδος του αγώνα που επιθυμούμε να τρέξουμε. Αυτές είναι οι: "Grand Prix" ("Ο κανονικός αγώνας"), "Time Attack" ("Τρέχα να προλάβεις") και "VS" ("Πώς θα ρεζιλέψεις το φίλο σου"). Στο ίδιο menu υπάρχουν τα διαθέσιμα options που περιλαμβάνουν τον καθορισμό του επιπέδου δυσκολίας, την επιλογή των μουσικών κομματιών, καθώς και την επιλογή ή μη του Ghost mode.

Στη συνέχεια επιλέγουμε το δρομέα της προτίμησής μας. Από την αρχή του παιχνιδιού μπορούν να επιλεγούν μόνο οι Sonic, Tails, Knuckles και Amy. O Dr Robotnic και άλλοι τέσσερις χαρακτήρες είναι διαθέσιμοι αργότερα. Απομένει η επιλογή της πίστας. Υπάρχουν πέντε πίστες, αλλά μόνο οι τέσσερις είναι διαθέσιμες από την αρχή. Η πρώτη -και ευκολότερη- ονομάζεται Resort Island (άντε και καλά μπάνια!). Ακολουθούν, ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας τους, οι Radical City (με ανισόπεδους κόμβους), Regal Ruins (αρχαία χαλάσματα), Reactor Factors (σιγά-σιγά μην κάνει μπαμ) και το φοβερό Chaos Track (μας πήρε και μας σήκωσε!).

Αφού γίνει η επιλογή μας και περιμένοντας το CD να διαβιβάσει τα bits πληροφοριών στους επεξεργαστές του Saturn, παίρνουμε άλλη μια γεύση του τι θα ακολουθήσει. Μια τρισδιάστατη ray-traced εικόνα του Sonic περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό της με μεγάλη ταχύτητα.

Ας περάσουμε τώρα στα ενδότερα του παιχνιδιού. Καταρχήν, κάθε χαρακτήρας έχει τα δικά του γνωρίσματα. Για παράδειγμα, ο Sonic είναι πολύ γρήγορος αλλά δεν φημίζεται για τη σταθερότητά του στις στροφές, ενώ αντίθετα ο Tails έχει πολύ καλά "κρατήματα". Οι δημιουργοί του Sonic

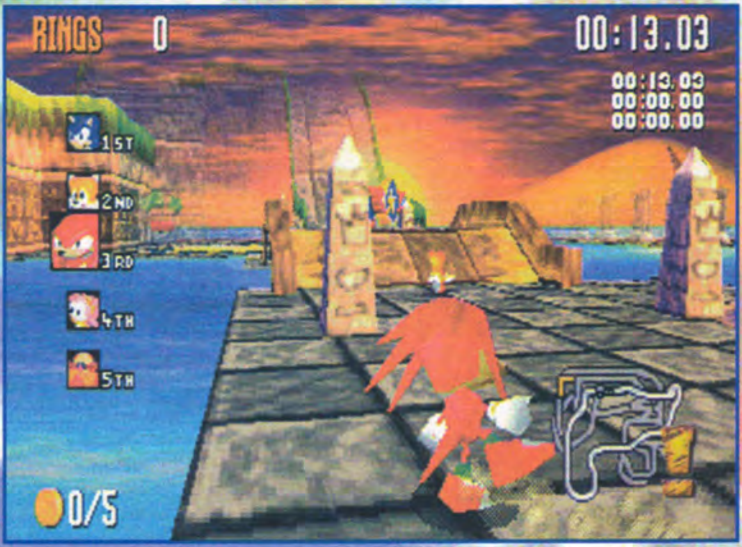


PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Traveller's Tales
Διάθεση: Sega
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί


Single Player · Multiplayer





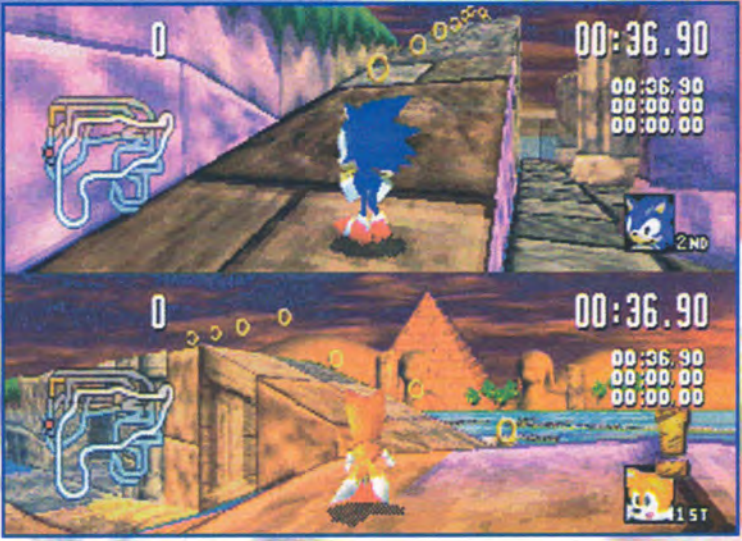
“Η ταχύτητα και η ομαλότητα, με τις οποίες κινούνται τα πάντα, πλησιάζουν τις αντίστοιχες του Wipeout!”

















R, θέλοντας να προσφέρουν κάτι διαφορετικό σε ένα racing game, δανείστηκαν πολλά από τα χαρακτηριστικά των 16bits Sonic games. Οι αγωνιστικές πίστες είναι στην ουσία τρισδιάστατοι “κόσμοι”, όπου πρέπει να περιπλανιόμαστε και συνάμα να τρέχουμε για να μείνουμε πρώτοι. Μέσα στις πίστες υπάρχουν κατά δεκάδες τα χρυσά δαχτυλίδια, τα οποία πρέπει να συλλεγούν, καθώς είναι τα “κλειδιά” για να ανοίξουν οι αρκετές πύλες που βρίσκονται διάσπαρτες σε κάθε πίστα. Οι πύλες οδηγούν σε συντομεύσεις για τα πέντε χρυσά νομίσματα αλλά και για τα πολυπόθητα Chaos Emeralds. Οσα περισσότερα Chaos Emeralds συλλέξουμε τόσο αυξάνουν οι πιθανότητες να δούμε την τελευταία πίστα. Επίσης υπάρχουν αρκετά power ups που περιλαμβάνουν μεταξύ άλλων πάρα πολύ αυξημένη ταχύτητα(!) και μια ειδική ασπίδα που συλλέγει αυτόματα όσα χρυσά δαχτυλίδια βρίσκονται κοντά μας.
Στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης υπάρχουν ένα ραντάρ και μια μικρογραφία της πίστας, η οποία όμως δεν εξυπηρετεί ιδιαίτερα εξαιτίας της πολυπλοκότητας κάθε πίστας.
Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καταπληκτικά! Τα εφέ των διάφανων νερών, οι σκιασμένοι βράχοι που όσο πλησιάζουν προς το μέρος μας φαίνονται καθαρότερα, ο φωτισμός του “κόσμου” που αντανακλάται πάνω στις πίστες παραπέμπουν στα 64bits. Η ταχύτητα και η ομαλότητα, με τις οποίες κινούνται τα πάντα, πλησιάζουν τις αντίστοιχες του Wipeout! Μιλώντας για ταχύτητα, στην επιλογή για δύο παίκτες η οθόνη χωρίζεται στη μέση και η αύξηση της ταχύτητας φθάνει το 20% σε σχέση με το παιχνίδι για έναν παίκτη! Βέβαια, με μισή οθόνη στη διάθεσή μας είναι ακόμα πιο δύσκολο να βρούμε το δρόμο μας. Σε ό,τι αφορά το χειρισμό των χαρακτήρων, τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά. Για να το θέσω όπως πρέπει, η αγωνιστική συμπεριφορά των χαρακτήρων είναι τόσο ρεαλιστική που παραπέμπει στο Sega Rally - στο μέτρο του δυνατού, βέβαια! Πιστέψτε με, είναι πολύ δύσκολο να καταφέρουμε να “μαζέψουμε” τον Sonic σε μια κλειστή στροφή με το joypad. Ούτε λόγος να γίνεται για τη χρησιμοποίηση του joypad του Nights... Εκεί είναι που θα βρισκόμαστε συνέχεια εκτός πίστας. Η χρήση της περιστροφικής κίνησης του Sonic αλλά και των άλλων χαρακτήρων σώζει κάπως την κατάσταση, καθώς έτσι αποφεύγουμε πολλές κακοτοπιές.

PIXEL Next Generation

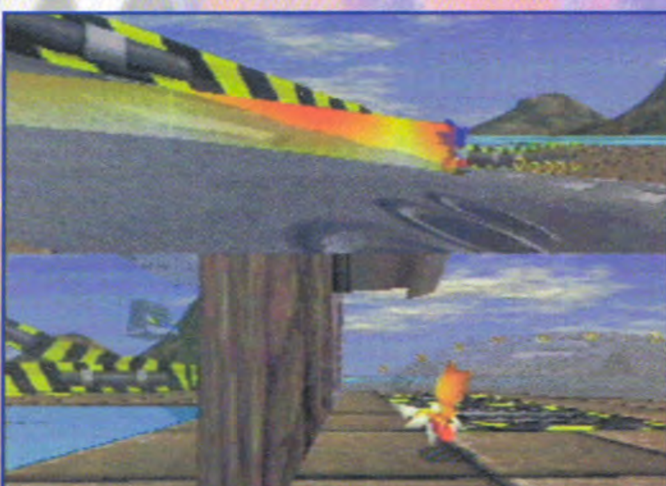
ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 94%

Sonic for ever

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Sega Rally, Daytona, Touring Car







Το πρώτο απαραίτητο βήμα είναι να μάθουμε να χειριζόμαστε το χαρακτήρα που μας ταιριάζει. Εφόσον θεωρήσουμε ότι εξασκηθήκαμε αρκετά, μπορούμε να δοκιμάσουμε τα δυσκολότερα κομμάτια κάθε πίστας, τα οποία περιέχουν αρκετά εμπόδια και πόρτες που απαιτούν πολλά δαχτυλίδια για να ανοίξουν. Η σωστή χρήση των δυνατοτήτων των χαρακτήρων, όπως για παράδειγμα το πέταγμα της Amy και του Knuckles, θα μας ξελασπώσουν σε πολλές περιπτώσεις.
Σε ό,τι αφορά τη μουσική επένδυση του Sonic R, συναντάμε μια πρωτοτυπία. Τους αγώνες συνοδεύουν κομμάτια που ερμηνεύει ζωντανά μια Αγγλίδα τραγουδίστρια. Ολα τα τραγούδια δένουν απόλυτα με το παιχνίδι, προσφέροντας αρκετούς βαθμούς στο gameplay.
Η σχετική -αρχική- δυσκολία στο χειρισμό του παιχνιδιού δεν είναι ικανή να επηρεάσει την πολύ καλή εικόνα του Sonic R, καθώς με το χρόνο καθένας μαθαίνει πώς να "οδηγεί" τον Sonic και την παρέα του. Με λίγα λόγια, πρόκειται για έναν από τους καλύτερους τίτλους για Saturn που δεν πρέπει για κανένα λόγο να λείπει από τις συλλογές μας. Κρίμα που οι προγραμματιστικές ομάδες εκτός Sega έμαθαν τόσο αργά να προγραμματίζουν το Saturn. Ο ανταγωνισμός θα έκανε όλες τις εταιρίες να παρουσιάζουν ΚΑΛΑ παιχνίδια, τα οποία φυσικά θα χαιρόμασταν όλοι μας.

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ



SONIC

Ο Sonic είναι ο πιο γρήγορος (νομίζω το περιμένατε) αλλά και ο πιο δύσκολος να "οδηγηθεί". Η γνωστή περιστροφική κίνησή του σώζει από τις κακοτοπιές (και τις λίμνες με τις μπουρμπουλήθρες). Ο Sonic δεν συνιστάται σε αρχάριους παίκτες, καθώς είναι αρκετά πολύπλοκος στο χειρισμό του. Μόλις όμως εξοικειωθείτε μαζί του, δεν θα τον αποχωρίζεστε!



TAILS

Το βασικό χαρακτηριστικό του είναι ότι μπορεί να πετάξει. Πατώντας δύο φορές το jump περιστρέφεται όπως ο Sonic και στη συνέχεια πετά για σχετικά περιορισμένο χρονικό διάστημα, που όμως είναι αρκετό για να ξεπεράσουμε πολλά εμπόδια. Είναι αρκετά ευκολότερος στο χειρισμό του από τον Sonic και απευθύνεται ταυτόχρονα σε αρχάριους και προχωρημένους παίκτες.



AMY

Η Amy βαρέθηκε να τρέχει με τα πόδια και αποφάσισε να πάρει το αμάξι της, που μάλιστα είναι αμφίβιο! Μόλις μπει στο νερό, οι τροχοί ανεβαίνουν και μεταμορφώνεται σε σκάφος θαλάσσης. Επιπλέον η Amy μπορεί να αναρριχηθεί εύκολα στους λόφους και να επιταχύνει γρηγορότερα από τους άλλους χαρακτήρες, αλλά η τελική ταχύτητά της είναι σχετικά μικρή. Είναι η επιλογή των αρχάριων παικτών.



KNUCKLES

Κύριο γνώρισμα του Knuckles είναι ότι μπορεί να σταθεί στον αέρα για αρκετή ώρα, αφού κάνει την περιστροφική κίνησή του. Αυτό σημαίνει ότι μπορούμε να ξεπεράσουμε τα εμπόδια (και τις μπουρμπουλήθρες) σχετικά εύκολα. Ο χειρισμός τους μοιάζει αρκετά με αυτόν του Sonic, αλλά είναι πιο προβλέψιμος.



DR ROBOTNIK

Οπως ίσως θα περιμένετε είναι ο πιο "κακός" από όλους, αφού πατώντας το A εκτοξεύει βολές εναντίον των αντιπάλων του. Οδηγώντας το διαστημόπλοιό του είναι πολύ εύκολος στο χειρισμό αλλά και πολύ αργός. Δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα σε αυτή τη ζωή!

DRAGON BALL Z GT: FINAL BOUT

"Η κίνησή τους, όπως και να τη δεις, θυμίζει χελώνα."

ΑΝ ΝΟΜΙΖΟΥΝ ΟΤΙ Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΤΙΤΛΟΣ ΚΑΝΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΓΕΛΑΣΤΗΚΑΝ!

- Oh no!

Αυτές ήταν οι πρώτες λέξεις που μου ήρθαν στο μυαλό όταν ο εκμεταλλευτής, που έχει το θράσος να αυτοαποκαλείται αρχισυντάκτης, μού ανέθεσε την παρουσίαση αυτού του ακατονόμαστου παιχνιδιού. Ο λόγος για το Dragon Ball Z GT: Final bout. Αλλά και αυτοί οι Γιαπωνέζοι δεν έχουν αφήσει cartoon που να μην το έχουν κάνει βιντεοπαιχνίδι. Τι λύσσα και αυτή! Και να παρουσίαζαν κάτι το αξιόλογο... Πάντως, η είδηση της μεταφοράς ενός τίτλου anime από την τηλεόραση σε παιχνίδι πάντοτε εξάπτει τη φαντασία των φανατικών οπαδών του.
Στην περίπτωση του Dragon Ball, η Ιαπωνία χρειάστηκε να κάνει εισαγωγή χαρτομάντιλων για να ικανοποιήσει τις αυξημένες ανάγκες των οπαδών της σειράς, γιατί πέρασαν μεγάλη απογοήτευση όταν πρωτοείδαν αυτό το "αριστούργημα". Πρόκειται για ένα 3D fighting game με 10 χαρακτήρες, οι οποίοι πότε εξαπολύουν fireballs και πότε αιωρούνται αλλοπρόσαλλα, ενώ η κίνησή τους, όπως και να τη δεις, θυμίζει χελώνα.
Από πλευράς γραφικών, το παιχνίδι είναι "λίγο από όλα", ένας αχταρμάς δηλαδή. Οι μαχητές είναι rendered σε υψηλή ανάλυση και θυμίζουν την anime σειρά. Το animation σε γενικές γραμμές είναι καλό, μέχρι τη στιγμή όμως που ένας χαρακτήρας θα πραγματοποιήσει κάποια επίθεση. Τότε το gameplay χλωμιάζει, αφού η κίνηση είναι πολύ αργή και εξωπραγματική.

ΚΑΤΑΡΑ ΣΤΟΝ ΛΑΔΕΜΠΟΡΑ

Στην ήδη άσχημη κατάσταση έρχονται να προστεθούν οι πτήσεις που εκτελούν οι χαρακτήρες, καταστρέφοντας έτσι κάθε ίχνος διασκέδασης. Οι ήρωες απογειώνονται και πολεμούν στον αέρα κλωτσώντας, εκτελώντας ειδικές κινήσεις και εξαπολύοντας fireballs αέρος-αέρος. Κρίμα, όμως, γιατί ο μαχητής φαίνεται ότι διασκεδάζει πιο πολύ από τον παίκτη. Σε ορισμένα σημεία το παιχνίδι βελτιώνεται, όπως όταν πραγματοποιούνται τα beam attacks και κυρίως όταν κλείνετε το PSX και πηδάτε από το παράθυρο του 84ου ορόφου. Αφού σε όλα τα παιχνίδια του είδους υπάρχουν τα versus, tournament, fighting και training mode, δεν θα μπορούσαν να λείπουν από το Dragon Ball, το οποίο όμως διαθέτει επιπλέον ένα ειδικό τουρνουά όπου μπορούν να αγωνιστούν μέχρι και οχτώ παίκτες, όχι βέβαια ταυτόχρονα.
Αρχικά, το φρικαλέο gameplay και το περιορισμένο εύρος κινήσεων θα σας κάνουν να μισήσετε το παιχνίδι, το γεγονός όμως ότι το τελευταίο παγώνει, όταν κάποιος επιτίθεται με έκρηξη ενέργειας στον αντίπαλό του, για να μπορέσει ο δεύτερος να αμυνθεί, θα σας κάνει να το σιχαθείτε εντελώς.


In your face, sucker.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Bandai
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player · Multiplayer · Memory Card


Μη φεύγεις. Ελα να σου πω ένα μυστικό.


Γεμίστε το Power Bar σας πατώντας ταυτόχρονα δύο πλήκτρα.


Νέο καλσόν Dragon Ball. Το φοράς, περπατάς και πετάς.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 39%

Να περάσει ο επόμενος, παρακαλώ!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Fighting Force
Tobal 2

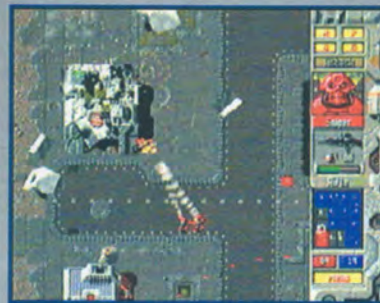
του Μένη Μαχαιράκη



Η γλυκιά αίσθηση της νίκης: Το εχθρικό οχυρό καταστράφηκε! Μπορείτε να στείλετε μέσα τις δυνάμεις σας ή να το ανατινάξετε.



Αυτό το περικυκλωμένο οχυρό δεν έχει καμία τύχη, καθώς τα τανκς κινούνται απειλητικά προς αυτό.



Μερικές από τις καλύτερες μονάδες σας εισβάλλουν και καταλαμβάνουν ένα εχθρικό κινούμενο πυροβόλο.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΤΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΜΑ ΜΕ ΤΟ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟ ΟΝΟΜΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ! ΑΡΑΓΕ, Ο ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΣ ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ SONY, ΠΟΥ ΕΡΧΕΤΑΙ ΜΕ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΔΙΑΣΥΝΔΕΣΗΣ, ΕΙΝΑΙ ΙΚΑΝΟΣ ΝΑ ΤΑΡΑΞΕΙ ΤΑ ΝΕΡΑ;

Z

...Ε, Ζ, "Ηττα", θ...

Είναι άγνωστος ο λόγος για τον οποίο οι Bitmap Brothers αποφάσισαν να δώσουν στην τελευταία τους real-time strategy δημιουργία αυτόν τον τίτλο. Ομως, το τελευταίο που πρέπει να κοιτά κάποιος σε ένα παιχνίδι είναι ο τίτλος του. Το manual του Z το περιγράφει ως "μια ανηλεή μάχη για κυριαρχία, ανάμεσα σε μηχανικά κατασκευάσματα του μέλλοντος". Οντως, τα πράγματα είναι κάπως έτσι, αν και στις οδηγίες "ξέχασαν" να αναφέρουν ότι πρόκειται επίσης για ένα αρκετά δύσκολο παιχνίδι. Κάντε μερικές όχι αρκετά μελετημένες τακτικές κινήσεις, προσπαθήστε να βγάλετε πολύ γρήγορα από τη μέση τον εχθρό και σύντομα θα μπορείτε να αποχαιρετήσετε ακόμα μία προσπάθεια να κερδίσετε. Αυτό που χρειάζεται, για να μην έχετε κάθε φορά πολύ γρήγορο και άδοξο τέλος, είναι να μελετήσετε σοβαρά το manual από την αρχή μέχρι το τέλος, κάτι που θα σας διευκολύνει αρκετά, ώστε να μπείτε πιο γρήγορα στη φιλοσοφία του παιχνιδιού.
Βέβαια, τα μεγαλύτερα προσόντα που απαιτούνται σε τέτοια παιχνίδια είναι η υπομονή και η διάθεση για πειραματισμό.



Ενα εργοστάσιο παραγωγής. Σε αυτό θα κατασκευάζετε τα όπλα και τα οχήματά σας.

ΑΡΞΑΤΕ ΠΥΡ!

Το πρώτο που χρειάζεται να κάνετε είναι να καλλιεργήσετε τη γη που σας ανήκει, πράξη που θα σας εξασφαλίσει αργότερα τις απαραίτητες πρώτες ύλες για την κατασκευή περισσότερων μονάδων και οχημάτων. Ο αντικειμενικός στόχος σας σε καθένα από τα είκοσι επίπεδα του παιχνιδιού είναι να εξολοθρεύσετε τον αντίπαλό σας (είτε αυτός ελέγχεται από άλλον άνθρωπο είτε από το PSX), καταστρέφοντας όλο το στρατό του ή καταλαμβάνοντας το αρχηγείο του, ενώ παράλληλα θα πρέπει να προστατεύετε τις δικές σας δυνάμεις και εγκαταστάσεις. Το στράτευμά σας αποτελούν ρομπότ που φέρουν διάφορων ειδών όπλα και οδηγούν ποικίλα οχήματα μέσα στα πεδία μάχης, χωριζόμενα σε ελεγχόμενες περιοχές.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Sony
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player · Multiplayer · Mouse · Memory Card · Link Cable · Dual Analogue








ΟΧΗΜΑΤΑ

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΕΠΤΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΙ ΤΥΠΟΙ ΟΧΗΜΑΤΩΝ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΙΧΜΑΛΩΤΙΣΤΟΥΝ Ή ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΟΥΝ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΤΟ ΚΑΘΕΝΑ ΕΧΕΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΘΩΡΑΚΙΣΗ, ΑΝΤΟΧΗ ΣΕ ΖΗΜΙΕΣ, ΔΥΝΑΜΗ ΠΥΡΟΣ ΚΑΙ ΤΑΧΥΤΗΤΑ.



ΤΖΙΠ: ΕΡΧΕΤΑΙ ΜΕ ΕΝΑ ΠΥΡΟΒΟΛΟ ΚΑΙ ΠΟΛΥ ΔΥΝΑΤΗ ΙΣΧΥ ΠΥΡΟΣ. ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΞΟΛΟΘΡΕΥΣΕΙ ΤΙΣ ΕΛΑΦΡΕΣ ΕΧΘΡΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ.



ΕΛΑΦΡΥ ΤΕΘΩΡΑΚΙΣΜΕΝΟ: ΤΟ ΠΙΟ ΑΔΥΝΑΜΟ ΑΠΟ ΤΑ ΤΕΘΩΡΑΚΙΣΜΕΝΑ. ΟΜΩΣ ΕΧΕΙ ΑΡΚΕΤΑ ΓΡΗΓΟΡΟ ΡΥΘΜΟ ΠΥΡΟΣ.



ΜΕΣΑΙΟ ΤΕΘΩΡΑΚΙΣΜΕΝΟ: ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΘΩΡΑΚΙΣΗ, ΚΑΠΩΣ ΠΙΟ ΑΡΓΟΣ ΡΥΘΜΟΣ ΠΥΡΟΣ.



ΒΑΡΥ ΤΕΘΩΡΑΚΙΣΜΕΝΟ: ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ΘΩΡΑΚΙΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΙΣ ΖΗΜΙΕΣ, ΟΜΩΣ ΜΕ ΚΑΠΩΣ ΑΡΓΟ ΡΥΘΜΟ ΠΥΡΟΣ. ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!



APC: ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΗ ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΙΣ ΖΗΜΙΕΣ ΚΑΙ ΕΠΑΡΚΩΣ ΕΝΙΣΧΥΜΕΝΗ ΘΩΡΑΚΙΣΗ, ΓΙΑ ΝΑ ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ.



ΚΙΝΟΥΜΕΝΟΣ ΕΚΤΟΞΕΥΤΗΣ ΠΥΡΑΥΛΩΝ: ΑΝΤΕΧΕΙ ΛΙΓΟ ΣΤΙΣ ΖΗΜΙΕΣ, ΑΛΛΑ ΕΧΕΙ ΠΟΛΥ ΜΕΓΑΛΟ ΒΕΛΗΝΕΚΕΣ ΚΑΙ ΚΑΛΗ ΘΩΡΑΚΙΣΗ.



CRANE: ΜΕ ΤΗΝ ΥΨΗΛΟΤΕΡΗ ΘΩΡΑΚΙΣΗ, ΦΤΙΑΓΜΕΝΟ ΣΧΕΔΟΝ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΔΙΟΡΘΩΝΕΙ ΓΕΦΥΡΕΣ.



Τα στρατεύματά σας μπορούν ακόμη και να κολυμπήσουν, αν χρειαστεί. Εδώ τα βλέπετε να προσπαθούν να διασχίσουν ένα ποτάμι.

Πάντα ξεκινάτε έχοντας τον εχθρό ακριβώς απέναντί σας. Συνεπώς, είναι ιδιαίτερα σημαντικό στην αρχή να στείλετε εμπρός όλες τις δυνάμεις σας, ώστε να κατακτήσετε όσο το δυνατόν περισσότερη γη, κερδίζοντας έτσι ένα είδος τακτικού πλεονεκτήματος. Οπως συμβαίνει με τα καλύτερα παιχνίδια, η αρχική ιδέα και η περιγραφή είναι πολύ απλές, αλλά το να κερδίσεις έναν ιδιαίτερα έξυπνο, ελεγχόμενο από υπολογιστή αντίπαλο είναι αρκετά δύσκολο και εθιστικό. Οπως θα διαπιστώσετε και μόνοι σας, τα γραφικά του παιχνιδιού θυμίζουν έντονα προηγούμενες παραγωγές των Bitmap Brothers, όπως το κλασικό πλέον The Chaos Engine στην Amiga, το οποίο ήταν και είναι η έμπνευση πολλών σημερινών παιχνιδιών: ομαλότατα, πολύχρωμα και απλά γραφικά, στα οποία προστίθενται η πολύ καλή μορφοποίηση των ρομπότ, των οχημάτων και των εκρήξεων.



Ειμαστε Περικυκλωμενοι!

Μερικές περιοχές του χάρτη περιλαμβάνουν κτίρια όπως εργοστάσια, εγκαταστάσεις επισκευών και σταθμούς ραντάρ, όπου νέες μονάδες ή/και οχήματα μπορούν να κατασκευαστούν. Οσο περισσότερες περιοχές κατακτάτε τόσο γρηγορότερα θα παράγουν τα εργοστάσιά σας, ενώ το αντίθετο θα συμβαίνει αν πιέζεστε υπερβολικά από τον εχθρό.

Είναι εύκολο να ελέγχετε τα έξι διαφορετικά είδη μονάδων -με τις δικές της δυνατότητες η καθεμία- αν χρησιμοποιείτε ποντίκι, που επιτρέπει σε κάθε μονάδα να κάνει έως και περίπου σαράντα διαφορετικές κινήσεις. Πρόκειται για ένα σύστημα ελέγχου που θυμίζει υπερβολικά αυτό του Command & Conquer: Red Alert.

Για να έχετε επιτυχία στο Z, χρειάζεται να είστε αφ' ενός γρήγοροι στις αποφάσεις και επιθετικοί και αφ' ετέρου ιδιαίτερα επιφυλακτικοί και προσεκτικοί στις τακτικές που θα ακολουθήσετε. Μια καλή σύγκριση μπορεί να γίνει με το να παίζετε πολύ γρήγορα σκάκι. Ξέρετε ποια ακριβώς είναι η κίνηση που πρέπει να κάνετε αλλά λόγω έλλειψης και πίεσης χρόνου δεν παίρνετε πάντα τις σωστές αποφάσεις. Αν αυτό είναι καλύτερο και περισσότερο εθιστικό από τα πιο ελαστικά χρονικά περιθώρια που έχετε στο C&C, είναι θέμα προς συζήτηση. Από τη στιγμή που θα μπείτε για τα καλά στο πνεύμα του παιχνιδιού και θα αναπτύξετε την ικανότητα να μένετε ατάραχοι από την πίεση του χρόνου, εφαρμόζοντας έτσι απερίσπαστοι την κατάλληλη στρατηγική, σίγουρα θα περάσετε υπέροχες στιγμές με το Z.



ΜΟΝΑΔΕΣ

Υπάρχουν έξι διαφορετικά είδη ρομπότ, καθένα με τα ιδιαίτερα θετικά και αρνητικά στοιχεία του. Διαφέρουν ως προς την αντίληψη, την ταχύτητα και τη θωράκιση. Η αντίληψη του ρομπότ σχετίζεται με την ικανότητά του να καταλαβαίνει τι υπάρχει γύρω του, με την ακρίβεια, καθώς και τη δυνατότητα να βρίσκει το δρόμο του προς το στόχο και να αποφεύγει τα εχθρικά πυρά.



	Grunt	Tough	Pyros
Αντίληψη	5	3	6
Ταχύτητα	6	5	5
Θωράκιση	2	6	5
Οπλο	Τουφέκι	Missile Gun	Flame Gun
Βεληνεκές	5	5	5
Δύναμη πυρός	1	4	3
Ρυθμός πυρός	8	8	10



	Psycho	Sniper	Laser
Αντίληψη	4	10	3
Ταχύτητα	5	6	6
Θωράκιση	3	3	4
Οπλο	Machine Gun	Rifle	Laser
Βεληνεκές	5	7	6
Δύναμη πυρός	1	2	3
Ρυθμός πυρός	10	8	8



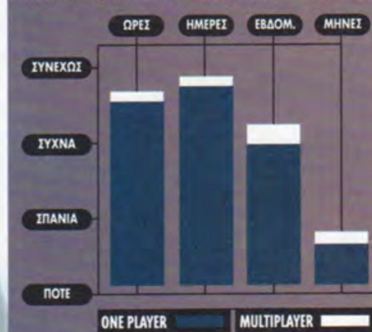


Το βαρύ τεθωρακισμένο σας δίνει ισχυρά χτυπήματα στην εχθρική γραμμή άμυνας.



Πάρτε τις σημαίες για να καταλάβετε/επανακαταλάβετε αυτές τις περιοχές, έτσι ώστε τα εργοστάσιά σας να μπορούν να παράγουν περισσότερες μονάδες και οχήματα.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **85%**

Γρήγορη δράση, σίγουρη διασκέδαση!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Command & Conquer: Red Alert
Warcraft 2: The Dark Saga

COMMAND & CON

ΔΙΑΛΥΣΤΕ ΤΟΥΣ ΕΧΘΡΟΥΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΞΗΡΑ, ΘΑΛΑΣΣΑ ΚΑΙ ΑΕΡΑ ΣΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟΥ COMMAND & CONQUER ΤΗΣ WESTWOOD.



Το Red Alert αποκαλύπτει σιγά-σιγά το πεδίο της μάχης, κάνοντάς το ακόμα πιο εθιστικό.



Στο ξεκίνημα της δεύτερης συμμαχικής αποστολής μπορείτε να περιμένετε για ενισχύσεις ή να ξεκινήσετε κατευθείαν τη μάχη.

Ο πόλεμος ξεκίνησε

Δυστυχώς, δεν υπάρχουν αρκετές ώρες μέσα στη μέρα, για να παίξει και να ευχαριστηθεί κάποιος το Command & Conquer: Red Alert. Από τη στιγμή που θα πάρετε το mouse (ναι, η Westwood μας σκέφτηκε αυτή τη φορά!) στα χέρια σας, μπορείτε να πείτε αντίο σε όποια όνειρα κάνατε για την κοινωνική ζωή σας, γιατί θα σας αφήσει με κοκκινισμένα μάτια να παρακαλάτε για ακόμη περισσότερο. Ναι, είναι τόσο εθιστικό! Από τα πιο σημαντικά στοιχεία που ξεχωρίζουν σε αυτή την έκδοση είναι οι δυνατότητες σύνδεσης και χρησιμοποίησης mouse. Αυτά είναι πάρα, μα πάρα πολύ καλά νέα. Δυστυχώς, όμως, δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα δικά μας. Δεν υπάρχει, λοιπόν, η δυνατότητα save κατά τη διάρκεια μιας μάχης, προοπτική η οποία γλιτώνει από πολλούς πονοκεφάλους (και ευνοεί τη δοκιμή διάφορων τακτικών) όσους παίζουν το παιχνίδι στην έκδοσή του για PC. Δύο στα τρία δεν είναι και τόσο άσχημα, καθώς λένε. Οπως και με το καταπληκτικό περσινό Command & Conquer, θα χάσετε για πολύ καιρό τον ύπνο σας, στην προσπάθειά σας να επιτύχετε και στις είκοσι οκτώ αποστολές που σας περιμένουν. Για εσάς, δε, που είχατε θαμμένο το κεφάλι σας στην άμμο ή ήσαστε σε κωματώδη κατάσταση για περισσότερο από έναν χρόνο, θα πρέπει να πούμε ότι το Red Alert είναι ένα παιχνίδι real time στρατηγικής. Βασιζόμενοι σε χάρτες εκπληκτικά σχεδιασμένους από κάθε άποψη, ελέγχετε είτε τις συμμαχικές είτε τις σοβιετικές δυνάμεις, σε μια μάχη για την απόλυτη κυριαρχία. Σε μια τυπική αποστολή θα χρειαστεί να δημιουργήσετε και να διαχειριστείτε βάσεις, εκμεταλλευόμενοι πρώτες ύλες που υπάρχουν στην περιοχή σας, να χτίσετε πάσης φύσης κτίρια και οχήματα και να εκπαιδεύσετε το προσωπικό σας. Ομως, σε τι διαφέρει και σε ποια σημεία έχει βελτιωθεί η παρούσα έκδοση του παιχνιδιού από την πρώτη;


Μμμμ... Λατρεύω τη μυρωδιά της Napalm τα πρωινά!

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Virgin
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player | Multiplayer | Mouse | Link Cable

Overp, Ελήφθη!

Με την πρώτη ματιά το παιχνίδι είναι ουσιαστικά ίδιο: μικρά ανθρωπάκια τρέχουν από 'δώ κι από 'κεί, εκτελώντας πολλά διαφορετικά animations. Εάν έχετε παίξει το Command & Conquer, θα αναγνωρίσετε από την πρώτη στιγμή τα Tiberium harvesters (οι συναγωνιστές Amiga-άδες θα θυμούνται βεβαίως το Dune 2, το παιχνίδι από το οποίο προέρχονται όλα του είδους - για να μην ξεχνιόμαστε!). Και αυτό γιατί οι περισσότερες αποστολές ξεκινούν με την κατασκευή του construction yard, ώστε να μπορέσετε να κατασκευάσετε τα υπόλοιπα κτίρια - αν και ίσως κάποτε χρειαστεί να καταλάβετε κάποιο εχθρικό. Οσον αφορά στις μονάδες εδάφους, μάλλον οι μηχανικοί είναι αυτοί που έχουν τις περισσότερες διαφορές σε σχέση με πριν. Στο Red Alert, για να καταφέρει κάποιος να καταλάβει ένα κτίριο πρέπει προηγουμένως να έχει αδυνατίσει την άμυνά του με προπαρασκευή πυρός. Βέβαια, μπορείτε πάντα να πουλήσετε τα αιχμαλωτισμένα κτίρια χωρίς να τα επισκευάσετε καθόλου, χάνοντας όμως έτσι τη μισή αξία τους. Τόσο οι αεροπορικές δυνάμεις όσο και τα πλοία παίζουν ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της μάχης, καθώς μία νέα σειρά τακτικών επιλογών, που κάνει την εμφάνισή της στο παιχνίδι, δίνει συνήθως ρόλο προστασίας και κάλυψης στις μεταφορές σας. Χτίζοντας αεροδρόμια σας δίνεται η δυνατότητα να φτιάξετε αεροπλάνα, μονάδες αλεξιπτωτιστών (χρησιμεύουν για ανεφοδιασμό και παρουσία των δυνάμεών σας πίσω από τις εχθρικές γραμμές) και parabombs (χρήσιμες για την καταστροφή καταφυγίων και σηράγγων). Στο Red Alert εφαρμόζεται η γνωστή πλέον τακτική "δεν βλέπεις τι υπάρχει, μέχρι να πας εκεί", που συναντήσαμε πρώτη φορά -και πάλι- στο Dune 2 στην Amiga, αργότερα στο Warcraft II και πιο πρόσφατα στο Z. Μια τεχνική που κρατά καλυμμένο το πεδίο της μάχης, μέχρι να το αποκαλύψουν τα στρατεύματά σας. Κάτι τέτοιο επιβάλλει συνεχή αγωνία και ένταση, καθώς είναι πάντα πιθανή μια επίθεση του εχθρού από εκεί που δεν το περιμένετε.

> "Είναι πάντα πιθανή μια επίθεση του εχθρού από εκεί που δεν το περιμένετε."

ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΜΙΑΣ ΑΛΥΣΙΔΩΤΗΣ ΑΝΤΙΔΡΑΣΗΣ

Αυτό είναι πολύ καλό, για να είναι πραγματικότητα. Εχθρικές δυνάμεις να στέκονται ανάμεσα σε βαρέλια πετρελαίου. Χμμ...







QUER: RED ALERT

ΠΑΓΙΔΕΣ

Σχηματίσατε υπερβολικά μεγάλη ομάδα ανδρών και μπροστά σας έχετε μια γέφυρα, την οποία πρέπει να περάσετε. Εύκολη υπόθεση... Λάθος! Η γέφυρα είναι παγιδευμένη!





Στο σημείο αυτό χρειάζεται να φτιάξετε ένα Tiberium harvester, το οποίο θα σας δώσει στη συνέχεια τα μετρητά που χρειάζεστε, για να μεγαλώσετε το μέγεθος και την αποτελεσματικότητα των δυνάμεών σας.



Για να κάνετε μαζική επιλογή δυνάμεων, απλώς κρατήστε πατημενο το αριστερό πλήκτρο του mouse και σχηματίστε ένα τετραγωνάκι που να τις περικλείει.



Σώστε το γιατρό από την ομάδα σας και αυτός πολύ ευχαρίστως θα γιατρέψει τις πληγές των στρατιωτών σας, εκτός από τις δικές του!



Φτιάξτε όσο περισσότερα αεροπλάνα μπορείτε. Είναι εξαιρετικά όπλα κάλυψης!

Επιθεση!

Πολύ σύντομα θα ανακαλύψετε ότι τις περισσότερες φορές το πρώτο κατάλληλο σημείο για άρδευση είναι ακριβώς ο τόπος όπου συγκεντρώνονται μαζικά οι εχθρικές ορδές. Αν πάλι βρήκατε δύσκολες τις εχθρικές δυνάμεις του πρώτου παιχνιδιού, θα πάθετε σοκ ανακαλύπτοντας τις δυνατότητές τους σε αυτή την έκδοση. Είναι σκληρότερες και πιο πονηρές από ποτέ. Χρησιμοποιούν πανέξυπνες τακτικές επίθεσης και άμυνας, φοβερό σχεδιασμό ενισχύσεων και αποστολές αυτοκτονίας που σαμποτάρουν τις εγκαταστάσεις σας. Εκτός από το κλασικό mode της ολοκλήρωσης των αποστολών υπάρχει επίσης το Skirmish mode, όπου μπορείτε να έχετε ως αντίπαλους τρεις διαφορετικούς CPU controlled χαρακτήρες. Υπάρχουν είκοσι διαφορετικά πεδία μάχης, καθώς και στρατοί πέντε διαφορετικών εθνικοτήτων: Αγγλίας, Γερμανίας, Ρωσίας, Ουκρανίας και Γαλλίας. Η ποικιλία ανάμεσα στα επίπεδα και τις τακτικές, που χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε για να κερδίσετε, είναι το πιο δυνατό σημείο του Red Alert. Σε καμία περίπτωση δεν πρόκειται να νιώσετε πως τα ξέρετε όλα απέξω και ανακατωτά.

Ουσιαστικά, πρόκειται για ένα παιχνίδι διαχείρισης πόρων, εξασφάλισης των εγκαταστάσεών σας και, τελικά, καταστροφής του εχθρού με σωστή τακτική και έξυπνες αποστολές αυτοκτονίας. Ισως το πιο εθιστικό παιχνίδι που έχει βγει μέχρι στιγμής για το Playstation και πλέον ένα από τα κλασικά του είδους.

Ο ΚΕΡΣΟΡΑΣ

Οι ποικίλες ενέργειες που μπορείτε να κάνετε φαίνονται από τις διαφορετικές μορφές που παίρνει ο κέρσορας στην οθόνη, οι οποίες είναι οι εξής:



• Αυτό το εικονίδιο εμφανίζεται, όταν κινείστε απλώς στο χάρτη.



• Δεν μπορείτε να μετακινήσετε καμία μονάδα σε αυτό το σημείο. Συνήθως πρόκειται για δέντρα ή πέτρες.



• Το εικονίδιο του στόχου εμφανίζεται, αν τοποθετήσετε τον κέρσορα πάνω από εχθρικά στρατεύματα ή οχήματα.



• Αυτό το εικονίδιο εμφανίζεται, όταν τοποθετήσετε τον κέρσορα πάνω από κάποιο αντικείμενο.



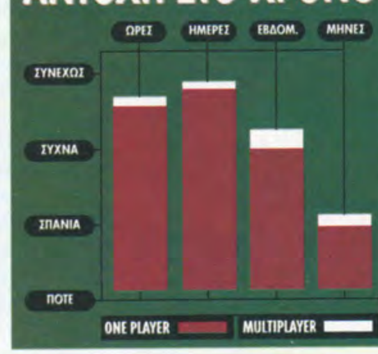






Κινητοποιήστε τα αεροπλάνα σας όσο πιο γρήγορα μπορείτε, καθώς έχουν εκπληκτική δύναμη πυρός.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●○○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 85%

Ο,τι καλύτερο σε real-time παιχνίδια στρατηγικής.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Command & Conquer
Warcraft 2: The Dark Saga

του Ηλία Κουκούτσα

AERO FIGHT

ΤΟ AERO FIGHTERS ΕΙΧΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΝΑ ΓΝΩΡΙΣΕΙ ΜΕΓΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ. ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΑΝ ΤΟ ΚΑΤΑΦΕΡΕ, ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΠΑΡΑ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΤΟ REVIEW ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ.

Μαμά, πετάω...

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Paradigm
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί (εισαγωγής)

Single Player — 2 players

Cartridge

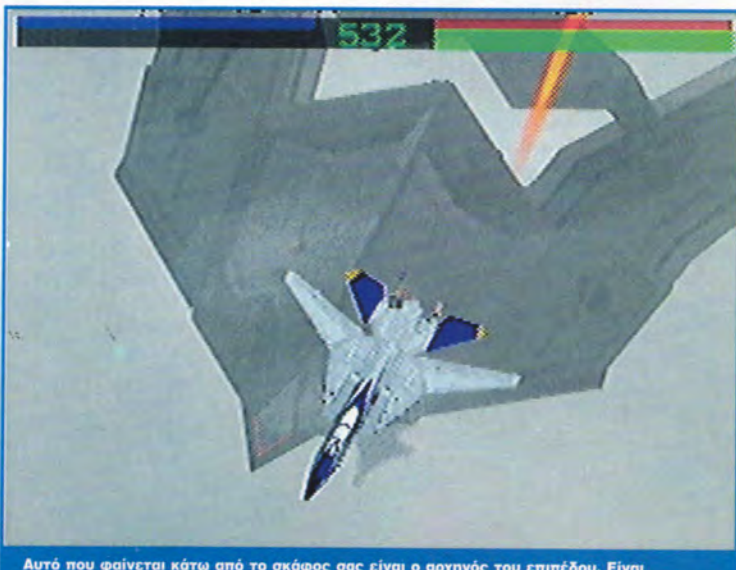
Οι τρομοκράτες στις μέρες μας είναι πολύ καλά οργανωμένοι. Υστερα όμως από μερικές επιτυχίες της αστυνομίας (όχι της ελληνικής, βέβαια), αποφάσισαν να οργανωθούν καλύτερα. Ετσι, ίδρυσαν μια παγκόσμια ένωση τρομοκρατών, τη Phutta Morgana. Στόχοι της ένωσης είναι η κατάλυση της Δημοκρατίας, της ελευθερίας του λόγου και η καταστροφή όλων των virtual pets.
Η δική σας αποστολή, όπως σίγουρα καταλάβατε, είναι να προστατεύσετε τη Γη από τον τεράστιο αυτόν κίνδυνο και να σταματήσετε τη δράση τους - ή, τουλάχιστον, να τους αφήσετε να εξολοθρεύσουν τα ζωάκια. Τοποθετείστε λοιπόν αρχηγός μιας επίλεκτης ομάδας πιλότων (οι καλύτεροι του κόσμου) και ξεχύνεστε στους αιθέρες για να πατάξετε το κακό.
Τον τελευταίο καιρό, τα σενάρια των παιχνιδιών δεν έχουν παρουσιάσει απολύτως καμία πρωτότυπη ιδέα. Γιατί, λοιπόν, αυτό το παιχνίδι θα πρέπει να αποτελεί εξαίρεση; Φυσικά είμαστε πρόθυμοι να ξεχάσουμε οποιαδήποτε χαζομάρα του σεναρίου, αν το παιχνίδι είναι καλό. Θα τα καταφέρει το Aero Fighters Assault (AFA από δω και πέρα);
Ξεκινώντας το παιχνίδι, θα σας δοθούν 4 μαχητικά αεροσκάφη, καθένα με τα δικά του οπλικά συστήματα και τον δικό του πιλότο. Τα αεροσκάφη αυτά είναι τα A-10 Thunderbolt, F-14B Fighter, Su-35 και ένα μικρό jet με το όνομα FSX. Ο έλεγχος είναι διαφορετικός, ανάλογα με το αεροσκάφος που έχετε επιλέξει, ενώ με χαρά θα ανακαλύψετε ότι καθένα όπλο έχει τελείως διαφορετική ικανότητα κρούσης.

Οπλιστειτε σαν αστακοι

Το F-14, για παράδειγμα, είναι εξοπλισμένο με heat-seeker πυραύλους Phoenix, οι οποίοι μετά την εκτόξευση χωρίζονται κατευθυνόμενοι προς διαφορετικούς στόχους. Αυτό το χαρακτηριστικό θα αποδειχθεί ιδιαίτερα χρήσιμο σε αερομαχίες, καθώς είναι πολύ δύσκολο να ξεφύγει ο αντίπαλος. Μοναδικό μειονέκτημα είναι το γεγονός ότι δεν μπορείτε να επιλέξετε εσείς στόχο, η στόχευση δηλαδή είναι αυτόματη. Αυτό καθιστά τις αερομαχίες αρκετά δύσκολες. Το A-10 είναι εξοπλισμένο με απλούς πυραύλους. Αν εμπλακείτε σε "σκυλοκαυγά" (αερομαχία), τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα. Οι πύραυλοί σας δεν ακολουθούν τον εχθρό αλλά μία ευθεία γραμμή. Αυτό το χαρακτηριστικό όμως θα σας βοηθήσει όταν έχετε να αντιμετωπίσετε ακίνητους επίγειους στόχους. Με λίγα λόγια, όπου σημαδέψετε, εκεί ακριβώς θα πάει ο πύραυλος.
Τα διαφορετικά χαρακτηριστικά κάθε αεροσκάφους ταιριάζουν απόλυτα στις διαφορετικές αποστολές, υπάρχει όμως ένα μειονέκτημα. Δεν μπορείτε να αλλάξετε αεροσκάφος κατά τη διάρκεια της αποστολής. Αυτό είναι μεγάλη αδικία. Γιατί, δηλαδή, όταν ξεκινά μια αποστολή θα



Οι εκρήξεις είναι πολύχρωμες, τεράστιες και σας εμποδίζουν από το να δείτε οτιδήποτε άλλο, με αποτέλεσμα να κινδυνεύετε να πέσετε πάνω στα κτίρια.



Αυτό που φαίνεται κάτω από το σκάφος σας είναι ο αρχηγός του επιπέδου. Είναι εφοδιασμένος με πολύ δυνατά όπλα, γι' αυτό χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή.



Πριν από κάθε αποστολή, μια ομορφούλα σας δίνει όλες τις απαραίτητες λεπτομέρειες.



Αυτός ο αρχηγός που μοιάζει με αράχνη και κινείται πάνω στο νερό είναι αρκετά εύκολος. Αρκεί να πετάτε χαμηλά.

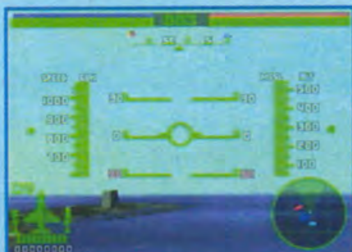
ERS ASSAULT

πρέπει να παίρνετε μαζί σας και τους άλλους τρεις πιλότους, αν δεν μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε; (Και να πω ότι κάνουν δουλειά... Ανοησίες! Σε μπελάδες σάς μπλέκουν. Οταν, δε, φθάνει η ώρα να αντιμετωπίσετε τους αρχηγούς κάθε επιπέδου, δεν βοηθάνε καθόλου.) Η δομή κάθε αποστολής είναι σχετικά απλή. Πρέπει να καταστρέψετε το τεράστιο σκάφος του αρχηγού μέσα σε προκαθορισμένο χρόνο. Για να



Αυτός ο εχθρός δεν είναι καθόλου δύσκολο να εξολοθρευτεί. Πετάει αργά και δεν έχει όπλα. Επάνω του!!!

φθάσετε στον αρχηγό, θα πρέπει να έχετε πρώτα καταστρέψει όλες τις εχθρικές δυνάμεις που θα βρείτε στο δρόμο σας. Τις περισσότερες φορές, όμως, τα πράγματα είναι πολύ πιο δύσκολα.



Είτε το πιστεύετε είτε όχι, αυτή είναι η εσωτερική όψη. Δεν αλλάζει σε τίποτα από την εξωτερική, εκτός από το γεγονός ότι δεν βλέπετε το αεροσκάφος σας.

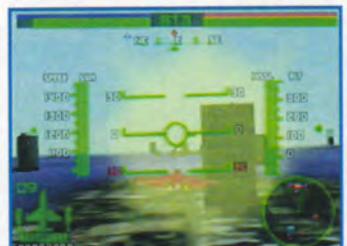
Γιατί;

Είμαι σίγουρος ότι αναρωτιέστε γιατί μέχρι τώρα δεν έχει ειπωθεί κάτι αρνητικό για το παιχνίδι. Ο λόγος είναι απλός: Τώρα θα αρχίσω.

Ενα από τα μεγαλύτερα μειονεκτήματα του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι δεν ακολουθεί την πεπατημένη. Ο σχεδιασμός, δηλαδή, των επιπέδων ανατρέπει όλη τη φιλοσοφία των shoot'em ups. Δεν αντιμετωπίζετε τους αντιπάλους προοδευτικά, δηλαδή από τον μικρότερο προς τον μεγαλύτερο. Αυτή η διαδικασία χρησιμεύει στο να μπαίνετε στο κλίμα κάθε επιπέδου, να μαζεύετε όπλα και βόμβες και, όταν φθάνετε στον αρχηγό, να γίνεται πανηγύρι! Αντί γι' αυτό, το AFA σας τοποθετεί, με το ξεκίνημα κάθε αποστολής, σε μια αρένα, όπου βρίσκετε όλους τους κακούς συγκεντρωμένους. Αυτό δεν θα αποτελούσε ιδιαίτερο πρόβλημα, αν δεν υπήρχε περιορισμένος χρόνος για την ολοκλήρωση της αποστολής. Ετσι, μπορείτε να κυνηγήσετε τον αρχηγό από την αρχή κάθε επιπέδου. Κουταμάρες.

Το στήσιμο του παιχνιδιού θυμίζει το παλιό καλό Afterburner. Δυστυχώς, απλώς το θυμίζει. Από τη στιγμή που οι προγραμματιστές μπήκαν στον κόπο να ξεσηκώσουν τις βασικές αρχές του παιχνιδιού, έπρεπε να φθάσουν μέχρι τέλους και να αντιγράψουν και τη σπουδαιότερη. Το gameplay. Για αυτό φταίει καθαρά η ταχύτητα - ή μάλλον η έλλειψή της. Το παιχνίδι είναι αργό, πολύ αργό. Τα αεροσκάφη δεν πετάνε, σέρνονται. Θα ήταν καλύτερο για την εταιρία να διαφήμιζε το παιχνίδι σαν "αερομαχίες με ανεμόπτερα". Από τη στιγμή όμως που επιμένει να αποκαλεί τις ιπτάμενες αυτές χελώνες μαχητικά αεροσκάφη, μπορούμε και εμείς να παραπονεθούμε με την ησυχία μας. Δεν γίνεται δεκτή καμιά δικαιολογία του στιλ: "Δεν χώραγε η κασέτα του N64". Το Lylat Wars, δηλαδή, πώς τα κατάφερε;

Πολλές φορές θα συλλάβετε τον εαυτό σας να σκέφτεται κάποιον τρόπο ώστε να βγει ο πιλότος από το αεροσκάφος και να κάνει τη δουλειά του περπατώντας ή σπρώχνοντας το αεροσκάφος. Κι όλα αυτά προτού φανεί δεύτερο αεροσκάφος στην οθόνη. Μόλις φανούν οι εχθροί -κάτι που γίνεται από την αρχή λόγω ηλίθιου σχεδιασμού-, το



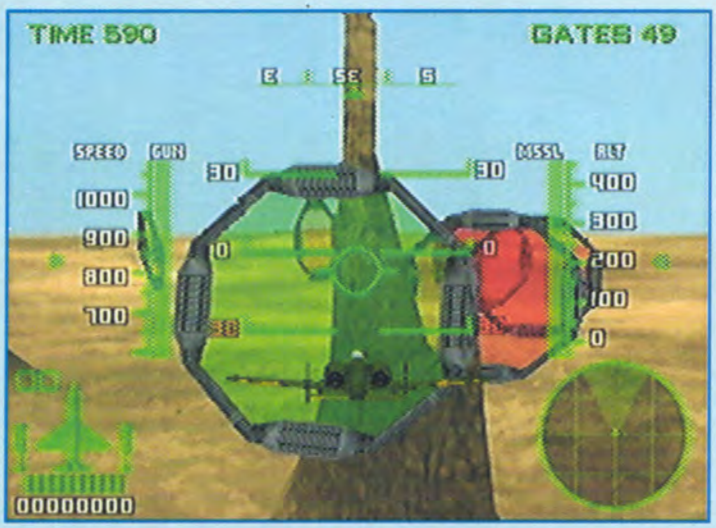
Οι προγραμματιστές έχουν δουλέψει πολύ προκειμένου να δημιουργήσουν διάφορα εφέ που προσδίδουν ρεαλισμό στο παιχνίδι. Το συγκεκριμένο εφέ ονομάζεται "ενοχλητικό".



Στο διπλό οι παίκτες έχουν διαφορετικά αεροπλάνα με διαφορετικά χρώματα, σε περίπτωση που ξεχάσουν ποιο είναι το δικό τους.

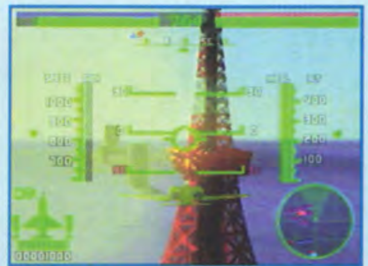


Υστερα από το ψάξιμο, που έφτασε τη μισή ώρα σε διάρκεια, οι παίκτες συναντήθηκαν και έγινε το "έλα να δεις".





Μαζευτήκαμε εδώ για να θρηνήσουμε έναν άξιο πιλότο, ο οποίος δεν κατάφερε να βρει τη λαβή εκτόξευσης του καθίσματος. Ο ηλίθιος...



Αν πιάσετε τον εαυτό σας να βαριέται στο πρώτο επίπεδο, παρατήστε τα εχθρικά αεροπλάνα και αφοσιωθείτε στην καταστροφή της πόλης.

παιχνίδι γίνεται τόσο αργό που νομίζεις ότι είσαι σταματημένος. Τόσα και τόσα πράγματα μπορούσαν να θυσιάσουν οι προγραμματιστές, την ταχύτητα βρήκαν, το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό στα shoot'em ups;

Υπαρχει Και Κατι Καλο

Τα πράγματα στο παιχνίδι βελτιώνονται αρκετά όταν παίζουν 2 παίκτες ταυτόχρονα. Σε αυτή την περίπτωση, η ταχύτητα φθάνει στα επιθυμητά όρια, προσφέροντας ικανοποιητική δράση. Πώς το καταφέρνει αυτό; Πρόβλημα ταχύτητας υφίσταται όταν υπάρχουν πολλά αεροσκάφη στην πίστα. Οταν παίζουν 2 παίκτες δεν μπορεί ποτέ να υπάρχουν περισσότερα από 2 αεροσκάφη. Για να αυξηθεί μάλιστα κι άλλο η ταχύτητα, δεν υπάρχει καθόλου έδαφος. Ολα γίνονται με φόντο τον γαλάζιο ουρανό. Επειδή όμως δεν υπάρχει περίπτωση να μην υπάρχει κάτι ενοχλητικό, θα πρέπει να ετοιμάσετε τον εαυτό σας για ατέλειωτες ώρες πτήσης μέχρι να βρείτε πού είναι κρυμμένο το άλλο σκάφος. Το αποτέλεσμα; Επειτα από λίγη ώρα βαριέσαι.

Το AFA θα μπορούσε να ήταν ένα καταπληκτικό παιχνίδι. Δεν τα καταφέρνει όμως. Κρίμα γιατί έχει μερικά στοιχεία που δείχνουν ότι έχει γίνει πολύ προσεγμένη δουλειά. Το σύστημα ελέγχου είναι καταπληκτικό. Ο παίκτης έχει στη διάθεσή του δύο επιλογές: novice και normal. Κάθε επιλογή προσφέρει αυτό ακριβώς που λέει. Οταν κάποιος παίξει για πρώτη φορά το παιχνίδι, η επιλογή novice θα τον βοηθήσει να ελέγξει το σκάφος του όσο καλύτερα γίνεται. Η ανταπόκριση είναι άμεση και δεν θα μπορεί να κάνει περίεργα ακροβατικά, τα οποία, αν και εντυπωσιακά, μπορούν να τον στείλουν σίγουρα στο θάνατο. Οταν με το καλό μάθει τον τρόπο χειρισμού κάθε αεροσκάφους, μπορεί να μεταπηδήσει στην επιλογή normal και να κάνει όσα ακροβατικά και μανούβρες διαφυγής θέλει.

Είναι πράγματι κρίμα που το παιχνίδι είναι τόσο πολύ αργό. Είναι ανεξήγητο το πώς τα κατάφεραν οι προγραμματιστές και τα θαλάσσωσαν. Τα τοπία θα μπορούσαν να είναι ένας από τους λόγους. Οχι, όμως. Παρ' ότι είναι σχετικά καλοσχεδιασμένα, δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο. Πετώντας, για παράδειγμα, πάνω (και μέσα) από το Τόκιο, θα δείτε μερικά κτίρια, όμως το μεγαλύτερο μέρος της πόλης είναι καλυμμένο με νερό, ως αποτέλεσμα μιας βόμβας την οποία έριξαν οι τρομοκράτες. Παρ' ότι έχουμε να κάνουμε με μια έξυπνη ιδέα, δεν μπορούν να μας κρύψουν οι προγραμματιστές τον πραγματικό λόγο αυτής της επίθεσης: να μην



Πέφτοντας στο έδαφος το αεροσκάφος δεν καταστρέφεται, οπότε είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να αποφύγετε τα εχθρικά πυρά.

Η ΟΜΑΔΑ ΣΑΣ

ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΟΠΛΑ, ΚΑΘΕ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΣ ΕΧΕΙ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΥΣ ΠΙΛΟΤΟΥΣ. Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΑΠΟ ΑΥΤΟΥΣ ΕΧΕΙ ΤΗ ΔΙΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ. ΑΣ ΤΟΥΣ ΓΝΩΡΙΣΟΥΜΕ.

Αεροσκαφος: A-10A Thunderbolt II
Πιλοτος: Glenka
Εθνικοτητα: Αμερικανιδα
Χομπι: Τα μεγαλα αεροπλανα, η προστασια του ελευθερου κοσμου και η "τολμη και γοητεια".



Αεροσκαφος: Su-35 super Flanker
Πιλοτος: Volk
Εθνικοτητα: Ρωσος
Χομπι: Να πινει βοτκα και να καθεται στην ουρα εξω απο τα Mac Donald's.



Αεροσκαφος: FS-X
Πιλοτος: Hien
Εθνικοτητα: Ιαπωνας
Χομπι: Οι πολεμικες τεχνες, το καραοκε και να βρισκει ονοματα για το αεροσκαφος του.



Αεροσκαφος: F-14B Tomcat
Πιλοτος: Hawk
Εθνικοτητα: Αμερικανος
Χομπι: Να πινει μπιρες και να κανει χαζα αστεια.




Μερικές φορές δεν μπορείτε να δείτε τι γίνεται, καθώς ο ήλιος σας τυφλώνει και το αεροσκάφος σας χάνει λάδια. Αν πιάσετε φωτιά, οι καπνοί είναι τόσο πυκνοί που δεν βλέπετε απολύτως τίποτα. Ευτυχώς που ύστερα από λίγο ανατινάζεστε.


Μερικές εξωτερικές λήψεις χωρίς το HUD. Παρά το ότι δείχνουν υπέροχες, είναι αδύνατο να πετύχετε οτιδήποτε.



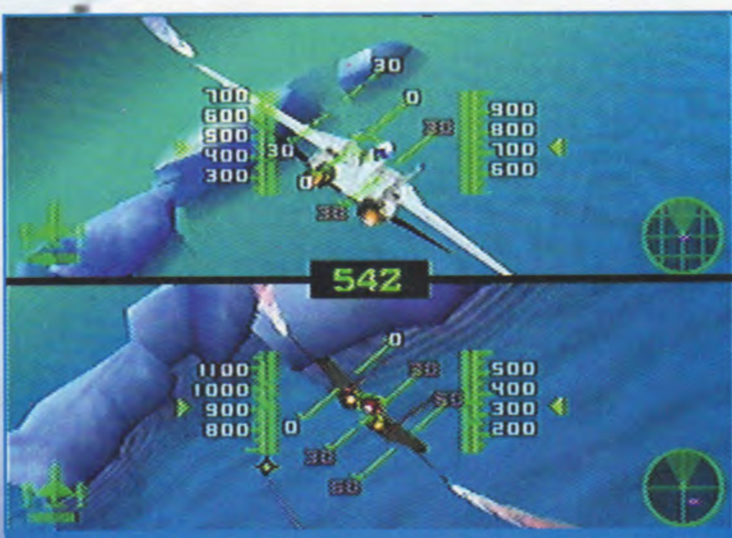




υπάρχουν φορτωμένα τοπία που κόβουν την ταχύτητα.

Κι Ομως Ειναι Ομορφο

Αλλο ένα θετικό σημείο αποτελούν τα γραφικά του παιχνιδιού. Πρόκειται για πραγματικά καλή δουλειά, με πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία και προσεγμένες λεπτομέρειες. Στρέψτε τα πυρά σας προς ένα κτίριο (από τα λίγα που υπάρχουν) και δεν θα ανατιναχθεί όπως ίσως περιμένατε. Αντίθετα, θα αρχίσει να καταρρέει σιγά-σιγά μέσα σε ένα σύννεφο σκόνης. Τα πλοία δεν εξαφανίζονται μόλις τα χτυπήσετε, όπως συμβαίνει με άλλα παιχνίδια, αλλά γέρνουν στη μία πλευρά και βυθίζονται σιγά-σιγά. Τα εχθρικά αεροπλάνα είτε ανατινάζονται επιτόπου, είτε πέφτουν φλεγόμενα. Οταν πυροβολείτε τη θάλασσα, οι σφαίρες σηκώνουν νερό, ενώ κομμάτια βράχων πετάγονται παντού όταν πυροβολείτε τα βράχια. Υπάρχουν τόσο πολλές και όμορφες λεπτομέρειες που το παιχνίδι ήταν υποχρεωμένο να είναι καλό. Από την άλλη πλευρά, η όψη μέσα από το cockpit δεν περιλαμβάνει καθόλου cockpit, ενώ το Heads-Up Display εμφανίζεται τόσο στην εξωτερική όσο και στην εσωτερική όψη, εμποδίζοντας το οπτικό πεδίο. Καλά κάνει και υπάρχει όμως, καθώς προσφέρει πολύτιμες πληροφορίες για το υψόμετρο. Επειδή δεν υπάρχει λεπτομέρεια επιφάνειας, μόλις πέσεις κάτω από κάποιο υψόμετρο, είναι πρακτικά αδύνατο να καταλάβεις πόσο ψηλά βρίσκεσαι από το έδαφος. Το Aero Fighters Assault θα καταγραφεί στην ιστορία ως το παιχνίδι που μπορούσε να αποτελέσει ορόσημο και "έβαλε τρικλοποδιά" στον εαυτό του. Η μόνη ελπίδα μας είναι ότι στην ευρωπαϊκή έκδοση (αυτή που έχουμε στα χέρια μας είναι η ιαπωνική) η ταχύτητα θα έχει αυξηθεί. Θαύματα βέβαια δεν γίνονται, ωστόσο δεν πρέπει να πάψουμε να ελπίζουμε.
Αν αναζητάτε ένα παιχνίδι που θα σας προσφέρει μερικές ώρες διασκέδασης παίζοντας με έναν φίλο σας, αξίζει να του ρίξετε μια ματιά. Το διπλό υποφέρεται από άποψη ταχύτητας. Βέβαια, δεν νομίζω να υπάρχουν πολλοί που θα αγοράσουν ένα παιχνίδι μόνο και μόνο για να παίζουν διπλό. Αν δεν μπορείτε να βρείτε παρέα, μην το αγοράσετε. Εκτός κι αν το αγαπημένο σας αγώνισμα είναι οι χελωνοδρομίες.


Ενα από τα σκηνικά του διπλού είναι μια παγωμένη θάλασσα. Δυστυχώς, οι σπηλιές και τα τούνελ που υπάρχουν στα παγόβουνα είναι ακριβώς έξω από την ωφέλιμη περιοχή του παιχνιδιού. Ξεχάστε τα κόλπα.

Memory Options



Memory: Αποθήκευση προόδου και κρυφών αεροσκαφών
Controller Pack: Οχι

2η γνώμη

Σε αυτό το παιχνίδι μόνο δύο στοιχεία μπορούν να χαρακτηρισθούν θετικά: τα όμορφα χρώματα και οι ώρες διασκέδασης που μπορεί να προσφέρει στο διπλό. Κατά τα άλλα, είναι το πιο αργό παιχνίδι που έχει ποτέ κυκλοφορήσει.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●○○○○
GAMEPLAY ●●●●●●○○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 61%

Μόνο αν έχετε παρέα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Wild Choppers
Lylat Wars

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO

Ο ΤΡΟΜΕΡΟΣ SUB-ZERO ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΙ ΤΟΝ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΡΟΛΟ ΣΕ ΕΝΑ ΕΝΤΕΛΩΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ MORTAL KOMBAT.

Υπό το μηδέν...

Ας με ξυπνήσει κάποιος! Κυκλοφόρησε καινούριο Mortal! Ωστόσο, μετά τις τρεις συνέχειες του παιχνιδιού, κάθε άλλο παρά έκπληξη μας προξένησε η κυκλοφορία της τέταρτης κατά σειρά. Ομως, αυτό το Mortal είναι λίγο αλλιώτικο απ' τα άλλα. Συγκεκριμένα, έχει platform και RPG στοιχεία! Ελπίζω να μη λιποθυμήσατε ακόμα. Ξέρω τι σκέφτεστε τώρα, ότι το Mortal Kombat "φλώρεψε". Τα φαινόμενα, όμως, απατούν. Στην ουσία πρόκειται για ένα Mortal Kombat όπως όλα τα άλλα, με τη μόνη διαφορά ότι τώρα έχετε πρόσβαση σε χώρο μεγαλύτερο από αυτόν στις συνηθισμένες, περιορισμένες αρένες. Ετσι, το μόνο που καλείστε να κάνετε είναι να καθοδηγήσετε τον Sub-zero κατά μήκος μιας δισδιάστατης πίστας και να ξυλοφορτώσετε με τον παλιό καλό τρόπο οτιδήποτε σας σταθεί εμπόδιο. Οσο για τα RPG στοιχεία που προαναφέραμε, κάντε λιγάκι υπομονή και θα μάθετε.

Το MK Mythologies αναμφισβήτητα είναι ένα σκληρό παιχνίδι που φέρει την πινελιά του αίματος, η οποία -ας μην ξεχνάμε- έκανε τις προηγούμενες συνέχειες της σειράς ανάρπαστες. Ο κόσμος ήθελε κάτι πιο "άρρωστο", πιο "βρώμικο" από το Street Fighter II - για παράδειγμα, αποκεφαλισμούς, πετσοκόμματα, άφθονο αιματάκι και, γενικά, όλα εκείνα τα γνώριμα στοιχεία που έδωσαν στο MK την πρωτοκαθεδρία των fighting games.



Θανάσιμος εχθρός σας παραμένει ο Scorpion. Περίεργο, αφού τον έχω αποκεφαλίσει 239 φορές.



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Gt Interactive
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player Memory Card

Το Παιδί-Παγάκι

Δυστυχώς, το MK Mythologies δεν καταφέρνει να κρύψει κάποιες χοντρές ατέλειες. Για παράδειγμα, ο Sub-zero αλλά και κάθε ανθρώπινος χαρακτήρας μοιάζουν με φωτογραφίες που έχουν μπει κατά λάθος στο πλυντήριο. Κοινώς, οι χαρακτήρες είναι ξεθωριασμένοι. Εστω... Μέχρι εδώ τα πράγματα υποφέρονται, αν εξαιρέσουμε αυτό το αναθεματισμένο animation, η ποιότητα του οποίου είναι αμφισβητούμενη. Το περίεργο με όλη αυτή την υπόθεση είναι ότι το παιχνίδι καταφέρνει να είναι αρκετά εθιστικό στο σύνολό του. Υπάρχουν άπειροι τρόποι να πεθάνετε, οι οποίοι συναγωνίζονται ισάξια τα ήδη γνωστά fatalities των προηγούμενων MK. Το μόνο σίγουρο είναι ότι θα σιχαθείτε να χάνετε, βλέποντας στη συνέχεια το αιματηρό τέλος σας. Το παιχνίδι ενδείκνυται για μαζοχιστές. Τα σκηνικά επίσης βοηθούν στη μόνιμη εγκατάστασή σας στο χώμα.

Ο Μαγκας με τα Μπλε

Υπάρχουν οι συνηθισμένες αρένες με τα καρφάκια λίγο πιο κάτω και, γενικά, παγίδες που θα σας δώσουν την εντύπωση πως δεν είστε πλέον στην

> "Το παιχνίδι καταφέρνει να είναι αρκετά εθιστικό."



Αυτό το ζωντανό ντουβάρι θα σας γίνει σοβαρός μπελάς, μέχρι να συνειδητοποιήσετε πώς να του ρίξετε μια κοτρόνα στο κεφάλι.

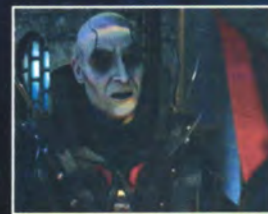


Με το σωστό συγχρονισμό, ο συγκεκριμένος αντίπαλός σας θα γίνει μόνιμο μέρος της διακόσμησης του πατώματος.

ΤΑ ΜΑΡΓΑΡΙΤΑΡΙΑ

Οι ενδιάμεσες σκηνές, που ακολουθούν μετά την ολοκλήρωση κάθε επιπέδου, αποτελούν εξαρχής ισχυρότατο λόγο για να μην το ολοκληρώσετε. Είναι πραγματι τόσο πρόχειρες που θυμίζουν φθηνή ιαπωνική ταινία. Εγγυημένο σπάσιμο νεύρων αποτελούν και οι σκηνές που δείχνουν τον Sub-Zero να πέφτει μέσα από τα σύννεφα, κάθε φορά που τον ρίχνετε -τον κακομοίρη!- από την άκρη ενός γκρεμού.











Ο Subsy, όπως είναι γνωστός στους κύκλους του Mortal Kombat, δεν χαμπαριάζει τίποτα, ακόμα και αν σουτάρετε πέναλτι με το κεφάλι του (βέβαια, όχι πλασαριστά).

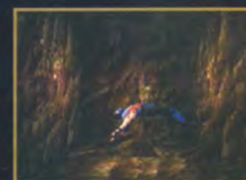


Disneyland. Τη μια στιγμή είστε έτοιμοι να πάρετε ένα κλειδί και την άλλη ενεργοποιείται ένας τεράστιος ανεμιστήρας που ρουφά τα πάντα προς τις κοφτερές λεπίδες του. Ηλεκτροφόρα χέλια φροντίζουν το χρώμα της επιδερμίδας σας τηγανίζοντάς σας στο νερό (και χωρίς λιπαρά). Σεισμοί κόβουν το πάτωμα στη μέση μπροστά στα πόδια σας, ενώ ευγενέστατοι καλόγεροι με ιερά αντικείμενα (χαντζάρες, τσεκούρια, μαχαίρια...) και κάθε καλή διάθεση θέλουν να σας βοηθήσουν να εξακριβώσετε αν υπάρχει ζωή μετά θάνατον.

Γενικά, η δυσκολία του παιχνιδιού - ακόμα και στο ευκολότερο επίπεδο - είναι αρκετά μεγάλη, για αυτό και το MK Mythologies αποτελεί μεγάλη πρόκληση.

Προηγούμενα αναφέραμε πως υπάρχουν RPG στοιχεία στο παιχνίδι. Πράγματι, θα χρειαστεί να λύσετε σχετικά εύκολους γρίφους, να συλλέξετε αντικείμενα και διάφορα τέτοια, τα οποία το μόνο που καταφέρνουν είναι να παγώσουν προς στιγμή τη δράση. Οσο προχωράτε και αντιμετωπίζετε τους εχθρούς θα αποκτάτε περισσότερη πείρα καθώς και καινούριες ειδικές κινήσεις μαζί με οδηγίες για τη χρησιμοποίησή τους. Η περίφημη ακτίνα ψύχους του Sub-zero δεν απουσιάζει - πως θα μπορούσε, άλλωστε; Βέβαια, μερικές φορές δεν βοηθά και πολύ την κατάσταση.

Οσο διασκεδαστικό και να είναι σε ορισμένα σημεία, η χαμηλή ποιότητα κατασκευής καταδικάζει το MK Mythologies σε ένα μονότονο platform. Ομως η Midway δεν είπε την τελευταία λέξη της. Αναμείνατε πληροφορίες σε επόμενα τεύχη. P







Μόλις πλησιάσετε αυτούς εδώ τους μοναχούς, σας υποδέχονται με ακτίνες της εξευτελιστικής τάσης των 4.999 Volt. Περίεργο, δεν βλέπω καλώδια...





Τα τσεκουράκια της φωτογραφίας δυστυχώς δεν είναι διακοσμητικά ούτε ακίνητα. Μαντέψτε τι γίνεται αν πέσουν πάνω σας.



Το παλιό καλό upper-cut αποτελεί ακόμα μια καλή λύση, για να θέσετε τους κακούς σε τροχιά γύρω από τη Γη.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●○○○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●●●●○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **71%**

Ατμοσφαιρικό arcade!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Mortal Kombat Trilogy
Dracula

AUTO DESTRU

ΦΩΤΙΑ ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ

Δεν είναι δύσκολο να κρύψεις την ικανοποίηση σου όταν κυνηγάς ένα ελικόπτερο στους δρόμους της πόλης σημαδεύοντάς το με κατευθυνόμενους πυραύλους. Όταν το πετύχεις, συντρίβεται στο έδαφος σε μια εντυπωσιακή μπάλα από φωτιά.





της Στέλλα Παπαγεωργίου

Σας αρεσει να διαλυετε αυτοκινητα, ουρλιαζοντας απο ευχαριστηση;

Καταστροφή!!!

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player · Memory Card

Η εκδίκηση είναι ένα πιάτο που τρώγεται κρύο. Βέβαια, στην περίπτωση του Auto Destruct οδηγείς σαν τον MAD MAX μέσα στους δρόμους της πόλης και τα πάρκα ένα σπορ καλογυαλισμένο αυτοκίνητο με ιπποδύναμη ηφαιστείου μέσα στο καπό του. Σκέφτεσαι τη γυναίκα σου και την κόρη σου, οι οποίες έχασαν τη ζωή τους σε μια μαζική σφαγή από τη φανατική τρομοκρατική παραθρησκευτική οργάνωση "Οι οπαδοί του ΛΑΖΑΡΟΥ" (DISCIPLES OF LAZARUS).
Σίγουρα είναι λίγο περίεργο που δείχνεις απλώς μουτρωμένος (έχεις πάρει τις αποφάσεις σου!).
Το Auto Destruct (άλλοτε Cult Status) είναι ένα τρισδιάστατο αγωνιστικό παιχνίδι με αυτοκίνητα που το ένα προσπαθεί να ξεπεράσει το άλλο. Σε αυτήν την προσπάθεια ο παίκτης έχει την ευκαιρία να σκορπίσει τον όλεθρο στις τρεις τεράστιες πόλεις.
Στον αμείλικτο αγώνα για εκδίκηση, έχεις με το μέρος σου "το Ναό" (THE TEMPLE), μια ομάδα από τους καλύτερους μισθοφόρους οι οποίοι είναι διατεθειμένοι να σου παρέχουν ένα πλούσιο οπλοστάσιο, ένα όχημα με τεράστια δύναμη και ένα αντίγραφο από το Razzle Reader's Wives. Ολα αυτά είναι υπερ-αρκετά για να πάρεις την εκδίκησή σου από τους τρομοκράτες, αρκεί να "δουλεύεις" με τις πληροφορίες που σου δίνουν οι νέοι "υπάλληλοι" σου!
Επειτα από μια γρήγορη περίληψη στην αρχή κάθε πίστας, πρέπει να μπεις σε κάθε πόλη και να ολοκληρώσεις τις πολλαπλές αποστολές σου. Παράλληλα οφείλεις να προστατέψεις τους ανύποπτους πολίτες από οποιαδήποτε επίθεση.

Η Εκδικηση Στο Δρομο

Οι αποστολές έχουν ως στόχο την προστασία των πολιτών, ωστόσο συχνά προκύπτουν πολλών ειδών υπο-αποστολές όπως, για παράδειγμα, αυτές της εξουδετέρωσης μιας ωρολογιακής βόμβας τρέχοντας, αν είναι δυνατόν, με ταχύτητα φωτός(!) ή της προστασίας του δημάρχου και της συνοδείας του από οποιαδήποτε δολοφονική επίθεση. Το διασκεδαστικό της υπόθεσης είναι τα επικίνδυνα όπλα που χειρίζεσαι, ειδικά το laser και οι τριπλοί κατευθυνόμενοι πύραυλοι. Το "μακελειό" είναι υπερβολικό σε θαυμάσιο βαθμό και θυμίζει λίγο το Die Hard Trilogy (Third section), διαθέτοντας σχεδόν ίδια συστήματα στόχευσης και εκρήξεων. Αυτό σίγουρα δεν είναι κακό γιατί ακόμα κι αν τα γραφικά θυμίζουν μικροσκοπικά μπαλωματάκια, η δράση παραμένει διασκεδαστική και δραματική συγχρόνως, με αρκετή ποικιλία ώστε να σε κρατήσει στο παιχνίδι. Θα σε συναρπάσει το γεγονός ότι μπορείς να μανουβράρεις το αυτοκίνητο γύρω από γωνίες και να αναπτύξεις ταχύτητες που σπάζουν σβέρκους. Και δεν είναι μόνο αυτό. Εχεις τη δυνατότητα να οδηγήσεις το αυτοκίνητο όπου θέλεις εσύ, μέχρις ότου σε εμποδίσουν ξεκάθαροι φράκτες ή σύνορα.



Oooh Baby! Οι εκρήξεις είναι οπωσδήποτε θεαματικές!



Οι εχθροί σου θα προσπαθήσουν με κάθε τρόπο να σε κάνουν να χάσεις. Εδώ μολύνουν την ατμόσφαιρα ελευθερώνοντας έναν τοίχο από καπνό.



Πρέπει να είσαι πάντα σε επιφυλακή, γιατί οι πύραυλοι περνάνε δίπλα σου, όταν δεν τους περιμένεις.



Οι αντίπαλοι γίνονται ανελέητοι όσο οι πίστες "προχωρούν". Η καλύτερη άμυνα είναι η επίθεση!









CT

διασκορπισμένα σε κάθε πόλη. Χτύπησε την πόρτα και ίσως φανείς τυχερός!
Το Auto Destruct είναι ένα κομμάτι από σκληρό διαμάντι. Υπάρχουν πολλά περάσματα και μπορείς να οδηγήσεις ανάμεσα από δέντρα και αντικείμενα που βρίσκονται παραπλεύρως του δρόμου. Οφείλουμε να αναγνωρίσουμε ότι η προσπάθεια για λεπτομέρεια είναι εντυπωσιακή. Το αυτοκίνητο αφήνει σημάδια και από τα τέσσερα λάστιχά του, ενώ αντιδρά άμεσα ανάλογα με το πού οδηγείς. Επίσης, όλα τα όπλα δείχνουν φανταστικά όταν εκτοξεύονται στα εχθρικά οχήματα. Το παιχνίδι είναι πολύ διασκεδαστικό και εθιστικό. Πρόκειται για μια έκρηξη διασκέδασης.

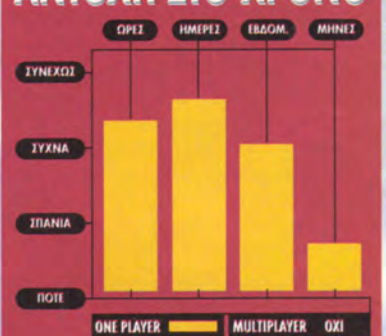


Η έκρηξη ενός ελικοπτέρου είναι θεαματική, αν τη δεις από πάνω.

ΠΑΛΛΟΜΕΝΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ

Το παιχνίδι διαθέτει και μιά πινελιά στρατηγικής. Οταν λοιπόν παίζεις το Auto Destruct, πρέπει να υπολογίζεις σωστά με ποιον τρόπο θα καταναλώσεις τα καύσιμα ή τα όπλα σου. Για παράδειγμα, πολλές αποστολές απαιτούν να ξαναγεμίσεις το ρεζερβουάρ και να επιδιορθώσεις το αυτοκίνητο. Αν ξεχάσεις να το κάνεις ή το αμελήσεις, είναι σίγουρο ότι θα "σπέρνεις" κομματάκια σε όλο το δρόμο, ώσπου να σταματήσεις χωρίς καμία επίσημη τελετή, χωρίς σαμπάνιες ούτε λουλούδια! Αν το αυτοκίνητο βγάζει καπνούς από παντού, μην εκπλαγείς βλέποντας την ένδειξη GAME OVER! Οταν κινείσαι αντίθετα, μην περιμένεις τη μεγαλύτερη ασφάλεια που θα μπορούσες να έχεις ούτε κάποιον τροχονόμο να σου παραθέσει μερικούς από τους κανόνες του κώδικα οδικής κυκλοφορίας.
Πολλές φορές θα μείνεις από πυρομαχικά. Για να συμπληρώσεις το οπλοστάσιό σου, ψάξε απλώς για ένα από τα αμέτρητα γκαράζ που είναι

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



ΜΕ ΜΑΤΙΑ ΑΕΤΟΥ

ΔΙΑΛΕΞΕ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΟΠΤΙΚΕΣ ΓΩΝΙΕΣ, ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΟ ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ. ΜΕΡΙΚΕΣ ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΑΠΟ ΑΛΛΕΣ, ΩΣΤΟΣΟ ΟΛΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΥΝ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΚΑΛΑ.



Μεσα Στο Αυτοκινητο
Η ΟΠΤΙΚΗ ΑΠΟ ΜΕΣΑ ΒΟΗΘΑ ΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ ΝΑ ΑΠΟΦΕΥΓΕΙ ΤΙΣ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΙΣ ΔΕΞΙΑ ΚΑΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΤΟΥ ΔΡΟΜΟΥ.



Τριτου Προσωπου
ΒΛΕΠΕΙΣ ΜΕ ΦΟΒΟ ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ ΝΑ ΣΤΡΙΓΚΛΙΖΕΙ ΚΑΙ ΝΑ ΓΛΙΣΤΡΑ. ΕΙΝΑΙ Η ΠΙΟ ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΑΠΟΨΗ.



Λιγο Πιο Ψηλα
ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΚΑΙ ΠΙΣΩ. ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΓΙΑ ΝΑ ΒΛΕΠΕΙΣ ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΟΥ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕ ΤΗΝ ΓΙΑ ΝΑ ΒΡΙΣΚΕΙΣ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΥΣ.



Στ' Αληθεια Απο Ψηλα
ΜΙΑ ΟΠΤΙΚΗ ΑΠΟΨΗ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΗ ΔΡΑΣΗ ΑΚΡΙΒΩΣ ΑΠΟ ΠΑΝΩ. ΟΧΙ ΠΟΛΥ ΠΡΑΚΤΙΚΗ, ΑΛΛΑ ΑΝΑΜΦΙΣΒΗΤΗΤΑ ΟΜΟΡΦΗ.



Βλέπεις τον τρόμο, καθώς βλήματα περνάνε πάνω από το κεφάλι σου. Είναι καθοριστικής σημασίας να έχεις τον έλεγχο του αυτοκινήτου σου!

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **84%**

Είναι Αρμαγεδδών... σε ρόδες!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Ray Tracers
Die Hard Trilogy

Του Ηλία Κούκουτσα

DUAL H



ΔΗΛΑΔΗ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΓΙΑ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΕΝΑ ΑΞΙΟΠΡΕΠΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΞΥΛΟΥ ΣΤΟ N64; ΝΑ ΑΡΧΙΣΟΥΜΕ ΤΙΣ ΣΦΑΛΙΑΡΕΣ;

Power Rangers

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Hudson Soft
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί (εισαγωγής)
Παίκτες: 2

Single Player — 2 players — Cartridge (64 M) — Controller Pack

Τελικά, τι γίνεται με το N64; Γιατί θα πρέπει, κάθε φορά που έρχεται στο γραφείο ένα fighting game, να μας πιάνει η καρδιά μας και να ταλαιπωρούμε τα νεύρα μας; Εκεί που νομίζαμε ότι με το Clayfighter τα είχαμε δει όλα και δεν υπήρχε περίπτωση να δούμε άλλο αισχρό παιχνίδι, ήρθε το Dual Heroes και μας κόλλησε στον τοίχο. Καθώς πολλοί από εσάς έχετε ήδη δει τη βαθμολογία, οφείλω να σας αναφέρω ότι ο μοναδικός λόγος που πήρε υψηλότερο βαθμό από το Clayfighter ήταν τα κάπως καλύτερα γραφικά. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά.

Το Dual Heroes ξεκίνησε την καριέρα του ως ένα πολλά υποσχόμενο παιχνίδι ξύλου που θα έδινε στο κακόμοιρο μηχάνημα τη θέση που του αξίζει. Οι πρώτες εικόνες του έδειχναν φοβερά γραφικά, ενώ οι αρχικές αναφορές από το εξωτερικό μιλούσαν για τρομερή κίνηση και απύθμενο βάθος στο gameplay. Από τη μια μεριά δεν είχαν και πολύ άδικο. Τα γραφικά είναι σχετικά καλά (όταν δεν κινείται τίποτα στην οθόνη), το δε απύθμενο βάθος όντως υπάρχει... στη βλακεία και τον ερασιτεχνισμό εκείνων που έφτιαξαν το παιχνίδι. Εχετε υπό τον έλεγχό σας οκτώ μαχητές, οι οποίοι είναι φτυστοί οι Power Rangers - και μάλιστα σε όλους τους χρωματικούς συνδυασμούς: κόκκινοι, πράσινοι, μπλε, ασημένιοι, καρό, πουά, ριγέ κ.λπ. Είχαμε στα χέρια μας την κασέτα με την ιαπωνική έκδοση του παιχνιδιού, έτσι δεν μπορέσαμε να καταλάβουμε και πολλά για τους λόγους για τους οποίους τσακώνονται οι τύποι. Ισως γιατί διεκδικούν από κοινού το σπαθί του Mega-power-terra-ultra Zore, που έχει τη μοναδική ικανότητα να κόβει γιαούρτι χωρίς να σκουριάζει (ΟΥΣΤ!). Αν μπορούσαν να σκεφτούν σε τι ταλαιπωρία μας βάζουν θα την είχαν κοπανήσει διακριτικά και η ζωή μας θα ήταν καλύτερη. Ομως, πού μυαλό; Ισως αυτές οι κατσαρόλες που φορούν στο κεφάλι να επηρέασαν τον εγκέφαλό τους - αν υπάρχει...

ΠΑΛΙΟΚΛΕΦΤΑΡΑΙΟΙ

Για να φτιάξουν αυτό που οι προγραμματιστές θεωρούν κίνηση, έκλεψαν το κόλπο του Virtual Fighter. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τρία πλήκτρα για άμυνα, μπουνιά, κλωτσιά (ή κλωτσιές). Στο V.F. το κόλπο έπιανε, γιατί οι χαρακτήρες είχαν πάρα πολλές κινήσεις και οι συνδυασμοί των πλήκτρων έφερναν ιδιαίτερα καλά αποτελέσματα. Τι έχουμε εδώ; Οι χαρακτήρες δεν έχουν κινήσεις και αυτό που σας μένει στο τέλος είναι να πατάτε με λύσσα τα πλήκτρα, ρίχνοντας μόνο μπουνιές και κλωτσιές. Η άμυνα δεν χρησιμεύει σε τίποτε και σε λίγα λεπτά θα ξεχάσετε πως υπάρχει. Ισως κάποια στιγμή κάνετε και μια περιστροφική κλωτσιά, όμως χωρίς να καταλάβετε το πώς. Δεν έχει καμία απολύτως σημασία το γεγονός ότι μπορεί να είστε κακός παίκτης: Δεν πρόκειται να χάσετε, όσο και να προσπαθήσετε. Πατάτε τα πλήκτρα όπως σας έρθει και κάθε φορά θα βλέπετε τον τελικό αρχηγό. Θα παίξετε οκτώ φορές (όσοι είναι και οι μαχητές) και θα το παρατήσετε - μιλάμε για τεράστια αντοχή στο χρόνο! Το μόνο πρωτότυπο που προσφέρει το Dual Heroes είναι το "virtual gamer", μια επιλογή στην οποία αγωνίζεστε ενάντια σε πέντε "κάτι-σαν-ανθρώπους". Δεν είναι δυσκολότεροι από τους κανονικούς μαχητές, όμως τουλάχιστον χρειάζεται λίγη περισσότερη προσπάθεια για να τους νικήσετε - δύο κλωτσιές, για την ακρίβεια. Τα continues δεν θα σας χρησιμεύσουν για να τερματίσετε το παιχνίδι, εκτός και αν είστε άτυχος - ή αν, την ώρα που παίζετε, μιλάτε στο τηλέφωνο και ταυτόχρονα λύνετε σταυρόλεξα.

GO-GO POWER RANGERS ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ!

Το παιχνίδι δεν καταφέρνει καν να δείχνει όμορφο. Μπορεί το Dark Rift να ήταν απόλυτα βαρετό, αλλά τουλάχιστον τα γραφικά του μας κρατούσαν μπροστά στην τηλεόραση λίγο περισσότερο. Το Dual Heroes καταφέρνει μόνο να κάνει τα μάτια μας να πονούν. Οι αρένες είναι μικρές, τα backgrounds θολά και όλα μοιάζουν να τα ζωγράφισε κάποιος αποτυχημένος ζωγράφος. Το μόνο που αξίζει λίγη προσοχή παραπάνω είναι η κίνηση των χαρακτήρων -



Αυτοί οι κύριοι είναι οι πέντε ανθρωπόμορφοι χαρακτήρες. Υπάρχουν ακόμα μερικοί κρυφοί. Υπέροχα!



Πατώντας με ταχύτητα το B, ο χαρακτήρας σας δυναμώνει και γίνεται μεταλλικός. Γιατί; Επειδή έτσι είναι όμορφος και για κανέναν άλλο λόγο.

EROES





Ο Gyn είναι ο πρώτος αρχηγός που θα συναντήσετε. Δεν χρειάζεται ιδιαίτερη μεταχείριση. Ετσι κι αλλιώς, δεν θα φέρει μεγάλη αντίσταση.



Ο τύπος που βλέπετε είναι ο Gexorr, ο τελικός αρχηγός. Ζει μέσα στον Zorr, τον προηγούμενο αρχηγό (παρακαλώ;), ίσως γιατί φοβάται τον έξω κόσμο!

αλλά στο κάτω-κάτω δεν είναι εύκολο να κάνεις λάθος, όταν χρησιμοποιείς motion-capture. Τα γραφικά των χαρακτήρων δεν είναι αντάξια της κίνησής τους, έτσι βλέπουμε μια σχετική θολούρα (όχι όμως στα επίπεδα του Clayfighter), ενώ τα πράγματα δεν αλλάζουν όταν η κάμερα του παιχνιδιού ζουμάρει ή απομακρύνεται. Το χειρότερο από όλα είναι τα τεράστια πλαίσια του παιχνιδιού - και είναι η ιαπωνική έκδοση. Στην ευρωπαϊκή, δηλαδή, τι θα έχουμε; Οθόνη σε μέγεθος γραμματοσήμου;

Ο ήχος του παιχνιδιού, δυστυχώς, δεν σώζει την κατάσταση. Τα εφέ είναι ανόητα, η δε μουσική τίποτε περισσότερο από ιαπωνικές χαζομαρίτσες που θα ακούγαμε ακόμα και από το NES.

Με το Dual Heroes σίγουρα θα χάσετε τον καιρό σας. Το γεγονός ότι οι αρένες είτε είναι περιτριγυρισμένες από συρματοπλέγματα ή από ηλεκτροφόρα καλώδια είτε δεν έχουν καθόλου τοίχους αφαιρούν κάθε διάθεση στρατηγικής. Το μόνο που κάνετε είναι να σπρώχνετε τους αντιπάλους, ώστε ή να πέσουν έξω από την αρένα ή να γίνουν τηγανιτοί. Μερικές φορές δεν χρειάζεται καν να προσπαθήσετε: πέφτουν και μόνοι τους.

Παει Κι Αυτο

Αν θεωρείτε σωστές τις συμβουλές που σας δίνουμε, μην αγοράσετε αυτό το παιχνίδι. Αν πάλι νομίζετε πως σας κοροϊδεύουμε ή πως έχουμε κάτι με το συγκεκριμένο παιχνίδι, κάντε κάτι πάρα πολύ απλό: Ζητήστε οπωσδήποτε να το δείτε και να παίξετε μαζί του, προτού βάλετε το χέρι στην τσέπη.

Memory Options



Memory: οχι

Controller Pack: σώζει νίκες και επιλογές

2η γνώμη

Συνήθως προσπαθώ να βρω κάτι καλό σε όλα τα παιχνίδια. Ομως, το Dual Heroes με δυσκόλεψε πάρα πολύ. Τελικά, αποφάσισα: Το παιχνίδι έχει πολύ καλό... εξώφυλλο! Δεν αξίζει να δώσετε ούτε 10 δρχ. για να το αγοράσετε.


FIRE HERO

GAI
Τι ειναι: Πυρομανης
Δουλευει σαν: Πιλότος
Ερχεται απο: Νεο-Τόκιο
Μοιαζει με: Power ranger


CUTIE CHASER

HANA
Τι ειναι: Ομορφη και ηλίθια
Δουλευει σαν: Βοτανολόγος
Ερχεται απο: Νότια Austreiria (;)
Μοιαζει με: Γυναίκα power ranger


BIONIC BEAST

JUIE
Τι ειναι: Βιονικό τέρας
Δουλευει σαν: Αγνωστο
Ερχεται απο: Την ήπειρο Flooting
Μοιαζει με: Power ranger με κέρατα


DANCING LADY

KUMO
Τι ειναι: Χορεύτρια
Δουλευει σαν: Ε, χορεύτρια
Ερχεται απο: Esparinwood
Μοιαζει με: Κίτρινη power ranger

GUN
Τι ειναι: Στρατιωτικός φαντάρος (δεν κανω πλακα)
Δουλευει σαν: Στρατιώτης του διαστηματος
Ερχεται απο: Guinbach
Μοιαζει με: Power ranger με μεγαλο κράνος


MILITARY SOLDIER

HOE
Τι ειναι: Dragon Kung-Fu
Δουλευει σαν: Εκατομμυριούχος
Ερχεται απο: Pong-Kong
Μοιαζει με: Πράσινο power ranger


DRAGON KUNG-FU

RETSU
Τι ειναι: Σούπερ Νίντζα (φοβηθήκαμε)
Δουλευει σαν: Εκτελεστής
Ερχεται απο: Νεο-Τόκιο
Μοιαζει με: Γελοίο power ranger


SUPER NINJA

ZEN
Τι ειναι: Βρωμικος μαχητής (να πλένεται)
Δουλευει σαν: Διοικητής (τίνος;)
Ερχεται απο: Zodgierra (όπως λέμε τσαγιέρα)
Μοιαζει με: Power ranger που έμεινε στην κατάψυξη


DIRTY FIGHTER

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●○○○○○○
ΗΧΟΣ	●●●○○○○○○○
GAMEPLAY	●●○○○○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●○○○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 28%

Καλύτερα κλειστείτε σε μοναστήρι!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Mace: The Dark Age
Killer Instinct Gold

RAMPAGE



ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΤΟ ΠΡΩΤΟ RAMPAGE ΗΤΑΝ ΑΚΡΩΣ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ ΚΑΙ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΔΕΝ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΕΙΝΑΙ ΕΞΙΣΟΥ ΟΜΟΡΦΗ.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: GT Interactive
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player — MultiPlayer — Muti-Tap



Οι μικροί ενοχλητικοί ιπτάμενοι τύποι είναι μόνιμος πονοκέφαλος. Μπορούν να σε ψήσουν με τα φλογοβόλα τους μέχρι να πεις κρεμμύδι!



Γκρρρ! Δεν χτίζουν τα κτίρια όπως παλιά! Πώς περιμένουν ο Λευκός Οίκος να κρατήσει τον King Kong, αφού ήδη άρχισε να γίνεται σκόνη!

της Στέλλας Παπαγεωργίου

Πάρ'το κάτω...

Το Rampage World Tour μοιάζει με ένα είδος αστείας έκδοσης του King Kong. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να διαλέξεις ανάμεσα σε έναν γιγαντιαίο γορίλα, έναν δεινόσαυρο και έναν λυκάνθρωπο και, εν συνεχεία, να χρησιμοποιήσεις το σαλιάρικο τέρας για να σκίσει στα δύο την πόλη.
Το παιχνίδι είναι εξαιρετικά απλό για όσους παίξουν μαζί του για πρώτη φορά: ένα πλήκτρο για να πηδάς, ένα για να κλωτσάς και ένα για να χτυπάς. Το σύστημα αυτό κάνει το Rampage προσιτό σε όποιον θέλει ένα γρήγορο "κοπάνημα" χωρίς χρονοβόρα προπόνηση ή πολλαπλούς συνδυασμούς πλήκτρων!
Για να γκρεμίσεις ένα κτίριο χρειάζεται και λίγη στρατηγική. Σκαρφαλώνεις στις πλευρές του και ανοίγεις με τις γροθιές σου τρύπες στο τσιμέντο. Οι κατασκευές, τελικά, θα καταρρεύσουν κάτω από το ίδιο τους το βάρος. Αν συνεχίσεις έτσι και μετατρέψεις μια πόλη σε χαλίκια, θα έχεις την ευκαιρία να πας στην επόμενη εύκολα. Αλλά... εδώ που τα λέμε ίσως όχι και τόσο εύκολα. Βλέπετε, οι δρόμοι του Rampage έχουν περισσότερα κινούμενα μέρη από ό,τι η Lara Croft στο -εχμ- πρωϊνό της jogging. Ενας ανεξάντλητος αριθμός από μικροσκοπικούς και ενοχλητικούς ανθρώπους προσπαθούν απεγνωσμένα να σε ρίξουν στο έδαφος. Αναρχικοί κάτοικοι μάταια σε πυροβολούν και ρίχνουν δεσμίδες δυναμίτη από τα παράθυρα. Στρατιώτες εκτοξεύουν ρουκέτες από τα πεζοδρόμια. Σμήνη από αεροσκάφη Ming πετάνε στον ουρανό και τανκς στοχεύουν τα πόδια σου. Μα, είναι δυνατόν όλα αυτά να συμβαίνουν την ίδια στιγμή!
Με κτίρια που κομματιάζονται, καίγονται και καταρρέουν παντού συγχρόνως, το Rampage μπορεί να καυχηθεί για τη θυελλώδη του δράση.
Το άσχημο είναι ότι η δυσκολία στις πίστες δεν έχει καμία συνέχεια, γεγονός που σε κάνει να νομίζεις ότι δεν καταφέρνεις κάτι το σπουδαίο. Διαλύεις μια πόλη με ρομπότ, τανκς και διαστημόπλοια που σου επιτίθενται από όλες τις κατευθύνσεις, μόνο και μόνο για να ανακαλύψεις ότι η επόμενη είναι πολύ μικρή και ήσυχη.

BANG

Το καθήκον σου είναι να αχρηστέψεις πόλεις σε όλο τον κόσμο με απώτερο σκοπό να βρεις και να καταστρέψεις τις

ΕΡΧΕΤΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ

Εκτός του Rampage World Tour, έχουμε πληροφορίες για ένα άλλο game. Ο λόγος για το OFF Road Racing που πρόκειται να κυκλοφορήσει τον επόμενο χρόνο. Το παιχνίδι δείχνει γρήγορο, τρελό και αγωνιστικό με αυτοκίνητα όπως αυτά του Monster Trucks. Πρέπει να περιμένουμε για να δούμε...



PlayStation
Coming For The PlayStation™ Game Console. SPRING '98



Χρειάζεται να πάρεις αεροπλάνο για την επόμενη πόλη, μα, δυστυχώς, δεν υπάρχουν άλλες θέσεις. Α, κανένα πρόβλημα!



Ενας γκρινιάρης ενοικιαστής μιας πολυκατοικίας ετοιμάζεται να μετατρέψει το κτίριο σε σωρό. Μήπως είσαι εσύ;



Πήδα! Πήδα! Ο τυχερός πιλότος κατάφερε να χρησιμοποιήσει το αλεξίπτωτο με ασφάλεια, προτού το αεροπλάνο συντριβεί.

WORLD TOUR

εγκαταστάσεις των εργαστηρίων Scumlabs, τα οποία ευθύνονται για την τερατώδη εμφάνισή σου (και οι τρεις χαρακτήρες ήταν κάποτε φυσιολογικοί). Ομολογουμένως, διαθέτεις... ισχυρό ένστικτο επιβίωσης! Μπορείς, λοιπόν, να κοπανίσεις τα ελικόπτερα σαν να είναι μύγες και να αγωνιστείς εναντίον του αλλόκοτου απατεώνα ED-209. Ανθρωποι και αντικείμενα μπορούν να γίνουν η τροφή σου, ώστε να επαναφέρεις την υγεία σου σε φυσιολογικά επίπεδα. Πρέπει, όμως, να μάθεις ποια από τα εκατοντάδες αντικείμενα μπορεί να καταβροχθίζει με ευχαρίστηση το "τερατάκι" σου. Μπορείς να αρπάξεις έναν άντρα από την τουαλέτα του διαμερίσματός του και να τον καταπιείς ολόκληρο χωρίς πρόβλημα. Αν, όμως, αρπάξεις την ίδια τη λεκάνη της τουαλέτας, ένας πίδακας νερού θα σε πετάξει στο έδαφος. Αν φας μια ξύλινη καρέκλα, θα μαζέψεις πόντους, αλλά αν προσπαθήσεις να ρουφήξεις το computer κάποιου, θα αμοιφθείς με ένα ηλεκτροσόκ που θα αποκαλύψει ολόκληρο το σκελετό σου.
Οπως η αρχική έκδοση του παιχνιδιού, έτσι και αυτή επιτρέπει να συμμετέχουν και οι τρεις χαρακτήρες με τη βοήθεια του multi-tap. Το ιδανικό είναι όταν παίζουν δύο παίκτες και ο ένας θέλει να αποφύγει τις κλωτσιές στο κεφάλι που θα ρίχνει ο άλλος κατά λάθος.
Η συνεργασία κατά τη διάρκεια του "μακελειού" είναι πολύ διασκεδαστική, αν συμφωνήσεις κατά κάποιον τρόπο να εγκαταλείψεις τη συστηματική στρατηγική κατεδάφισης. Φυσικά, καθένας είναι δυνατόν κάποια στιγμή να καταληφθεί από μανία, η οποία ξεσπά στις πόλεις.



Στο Rampage World Tour σου επιτίθενται από παντού. Δυστυχώς, δεν υπάρχει άλλος τρόπος να γλιτώσεις από το να επιτεθείς. Ακόμα και τότε, όμως, οι επιθέσεις συνεχίζονται.

Bong

Το Rampage World Tour υποφέρει από δύο προβλήματα που χαλάνε την κεντρική ιδέα. Πρώτον, δεν μπορείς να πιαστείς από την άκρη ενός κτιρίου για να διαλύσεις ένα κοντινό - συνήθεια ιδιαίτερα αγαπητή στο παλιό Rampage coin-op. Δεύτερον, υπάρχουν περισσότερες από 130 δεδομένες πίστες που, όμως, δεν είναι ποτέ κατά πολύ διαφορετικές η μία από την άλλη - αυτός είναι ο λόγος που δεν υπάρχει σημαντική δράση. Χωρίς αμφιβολία, το παιχνίδι σχεδιάστηκε για "τρελά" multiplayer παιχνίδια.





ΠΕΡΑΣΜΕΝΑ ΜΕΓΑΛΕΙΑ

Με την κυκλοφορία του Rampage World Tour έχει προφανώς επανέλθει η πρώτη - αρχαία πια- έκδοσή του. Ολα δείχνουν ότι προτιμάμε την πρωτότυπη!







Οι πινακίδες από νέον μπορεί να εμποδίσουν το δρόμο σου. Μην προσπαθήσεις να τις φας... Ωχ! Πολύ αργά!!!



Ο George ο γορίλας δίνει μιά άλλη διάσταση στη λέξη κατεδάφιση.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ	●●●○○○○○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●○○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **77%**

Είναι σχετικά πρωτότυπο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Δεν υπάρχουν.



CLOCKTOWER

Ο ΕΦΙΑΛΤΗΣ ΜΟΛΙΣ ΞΕΚΙΝΗΣΕ!

Αίμα, κι άλλο αίμα



Η υπόθεση του Clocktower εκτυλίσσεται σε κάποιο προάστιο του Οσλο. Βασικός πρωταγωνιστής είναι ο Scissorman, ο οποίος είναι γνωστός στους κατοίκους της περιοχής κυρίως από κάποιους μύθους(;) που έκαναν λόγο για έναν μανιακό δολοφόνο με ένα τεράστιο ψαλίδι. Οπως είναι προφανές, το ψαλίδι δεν του χρησίμευε για κούρεμα ή άλλου είδους εργασίες. Σύμφωνα με το μύθο, όμως, η περιοχή είχε απαλλαχθεί από τον Scissorman πριν από αιώνες και οι κάτοικοί της ζούσαν ήσυχοι. 'Η, τουλάχιστον, έτσι νόμιζαν...

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: ACII Entertainment
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player · Memory Card · Mouse

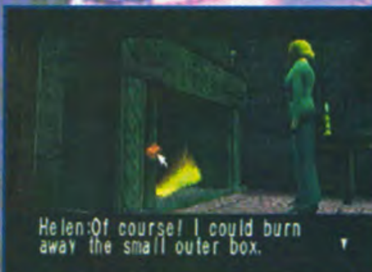
Γραφικα & Ηχος

Τα γραφικά του Clocktower είναι όμορφα(!) σχεδιασμένα και αποδίδουν εύστοχα το κλίμα της υπόθεσης. Οι σκηνές δολοφονίας έχουν αποδοθεί με ιδιαίτερη λεπτομέρεια και έμφαση στο αηδιαστικό μέρος της ιστορίας. Μπορείτε να παρακολουθείτε τη δράση υπό διάφορες οπτικές γωνίες, οι οποίες αλλάζουν ανάλογα με τη θέση σας στο δωμάτιο.

Καθώς θα προχωράτε στο παιχνίδι, θα βλέπετε διάφορα "ωραία" θεάματα, παρουσιαζόμενα με ποικίλους τρόπους. Αποκεφαλισμένοι, σουβλισμένοι, κομμένοι και γδαρμένοι θα βρίσκονται σχεδόν σε κάθε χώρο, έτοιμοι να σας καλωσορίσουν. Υπάρχουν μάλιστα και οι ανήσυχοι -ακόμη- ζωντανοί που θα ξερνάνε βλέποντας τα πτώματα - έτσι, για να μη χαλά η ατμόσφαιρα...
Η μουσική υπόκρουση που συνοδεύει το παιχνίδι συμβάλλει στη δημιουργία του κατάλληλου κλίματος. Ανατριχιαστική στο μεγαλύτερο μέρος της, αλλάζει ρυθμό ανάλογα με τις εξελίξεις. Θα σας κάνει να ιδρώσετε, στην προσπάθειά σας να ξεφύγετε από τον Scissorman.

Gameplay

Στην αρχή, ο χώρος δράσης θα σας φανεί πολύ περιορισμένος και χωρίς ενδιαφέρον. Εν συνεχεία, όμως, θα διαπιστώσετε ότι δεν έχουν έτσι τα πράγματα, καθώς το σενάριο θα αρχίσει να εκτυλίσσεται μπροστά σας, με αποτέλεσμα να συναντάτε και άλλους χαρακτήρες και να επισκέπτεστε διάφορες τοποθεσίες στην Αγγλία και τη Νορβηγία.
Ο χειρισμός του παιχνιδιού βασίζεται στο γνωστό σύστημα point'n'click, το οποίο απαιτεί να κάνετε click όπου σας επιτρέπεται και να μαζεύετε ό,τι μπορείτε. (Βασικός κανόνας των adventure games.) Η συμπεριφορά των άλλων χαρακτήρων είναι random, οι δε αντιδράσεις τους θα διαφέρουν, κάθε φορά που θα παίζετε το παιχνίδι. Αυτό



Πρέπει να χρησιμοποιήσετε την κοινή λογική, προκειμένου να ξεπεράσετε ορισμένα από τα εμπόδια του παιχνιδιού. Αν δεν τα καταφέρνετε σε κάποιο σημείο, υπάρχει κάτι που θα σας δώσει περισσότερα στοιχεία για να τα βγάλετε πέρα.



Για πρώτη φορά ο ήρωας κάνει εμετό σε παιχνίδι.



Ενα σάπιο πτώμα που ανακαλύπτετε να κουνιέται στην πολυθρόνα.



Ο Scissorman είναι απρόβλεπτος. Κάθε φορά σας κοψοχολιάζει από διαφορετικό σημείο.

Ο SCISSORMAN ΚΑΙ ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΤΟΥ

Ο κεντρικός χαρακτήρας της περιπέτειας είναι ο Scissorman, μια μορφή που προκαλεί μαζική υστερία μόνο με την παρουσία της. Παρ' όλα αυτά, δεν πρέπει να τον μπερδεύετε με τους...



Candyman
Πείτε πέντε φορές το όνομά του μπροστά σε έναν καθρέφτη κι ο θάνατός σας είναι εγγυημένος.



Freddy Kruger
Ο αγαπημένος των παιδιών. Μοιράζεται την αγάπη του για τα αιχμηρά και θανατηφόρα αντικείμενα.



Michael Myers
Χασαπομάχαιρο και παράνοια. Επικίνδυνος συνδυασμός.



Jason Vorhees
Η μάσκα του χόκεϋ είναι το χαρακτηριστικό του. Δεν είναι, όμως, αθλητής.

> "Οι σκηνές δολοφονίας έχουν αποδοθεί με ιδιαίτερη λεπτομέρεια."



το γεγονός, βέβαια, οδηγεί σε διαφορετικά σεναριακά μονοπάτια, με δέκα διαφορετικούς τερματισμούς. Προσθέτει δε περισσότερο playability στο παιχνίδι. Το Clocktower είναι ένα horror-adventure game με λεπτομερώς σχεδιασμένα γραφικά και πολύ καλή ατμόσφαιρα. Δεν συνιστάται, πάντως, σε άτομα που έχουν αδύνατο στομάχι και σε κουρείς, διότι μπορεί να τους μπουν ιδέες και τότε...



ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΣΙΓΟΥΡΑ ΓΙΑ ΦΟΝΟ

Παίζοντας το Clocktower, ένα από τα στοιχεία που σίγουρα θα σας αποτυπωθούν είναι ο φρικιαστικός τρόπος με τον οποίο κάποιοι χαρακτήρες καταφέρνουν πάντοτε να αφήνουν τα σημάδια τους.
Ακολουθούν μερικά από τα αγαπημένα μας.



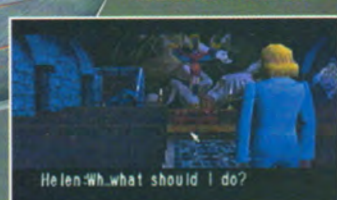
ΑΠΟΚΕΦΑΛΙΣΜΟΣ

Οποιος είναι αρκετά ηλίθιος να βάλει το κεφάλι του σε μια τρύπα στον τοίχο, είναι σίγουρο ότι θα το χάσει.



ΤΟ ΠΤΩΜΑ

Κατά τη διάρκεια της επίσκεψής του στο κολέγιο, ο Scissorman αφήνει πίσω του πτώματα σε ένδειξη επισκεπτηρίου.



ΚΡΕΜΑΣΜΕΝΟΣ ΚΑΙ ΣΦΑΓΜΕΝΟΣ

Κατά τη διάρκεια της εκδρομής στο κάστρο Borrows ο φίλος σας απάγεται, κρεμιέται και κόβεται σε φέτες...



ΔΟΛΟΦΟΝΙΚΟ ΠΑΤΩΜΑ

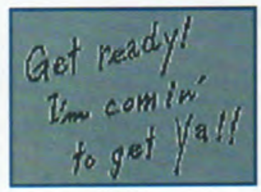
Στην προσπάθεια διαφυγής σας από τον Scissorman, άλλος ένας φίλος σας πέφτει σε μία παγίδα και πετσοκόβεται.



Θα συναντήσετε πολλούς χαρακτήρες, με τους οποίους θα πρέπει να συνομιλήσετε για να βγάλετε μια άκρη. Θα σας δώσουν πολλές ενδιαφέρουσες πληροφορίες, χωρίς τις οποίες μάλλον δεν θα καταφέρετε τίποτα.





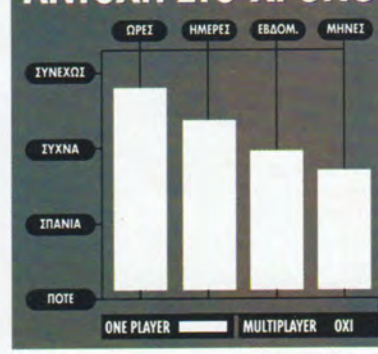








ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 83%

Εγγυημένος τρόμος.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Broken Sword
Resident Evil

FIFA: ROAD TO

Ενώ τα προηγούμενα FIFA δεν εντυπωσίασαν ιδιαίτερα, το FIFA: Road To World Cup '98 δεν αφήνει κανέναν παραπονεμένο.

Του Κώστα Μελά


Μπαίνει στη μεγάλη περιοχή και...

Το Μεγάλο Ντέρμπι

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: E.A. Sports
Διάθεση: NORTEC
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 4


Single Player | 4 παίκτες | Cartridge | Controller Pack

Η απόφαση της Electronic Arts να διακόψει τη σειρά των ποδοσφαιρικών παιχνιδιών της, FIFA, έπεσε σαν βόμβα στους απανταχού οπαδούς της. Τα γραφεία της εταιρίας σύντομα πλημμύρισαν με γράμματα που προσπαθούσαν να πείσουν τους υπεύθυνους να αναστείλουν την απόφασή τους. Μάταια, όμως. Το μόνο που δήλωσαν ήταν ότι το τελευταίο της σειράς θα ήταν το καλύτερο FIFA που βγήκε ποτέ.
Ευτυχώς, οι υπεύθυνοι τήρησαν την υπόσχεσή τους και το FIFA: Road To World Cup '98 έγινε πραγματικότητα!

ΣΤΟΝ ΠΑΛΜΟ ΤΟΥ ΓΗΠΕΔΟΥ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι, με μία λέξη, καταπληκτικά! Και τα 16 γήπεδα έχουν σχεδιαστεί με αξιοσημείωτη λεπτομέρεια και πιστότητα, ώστε να μοιάζουν όσο το δυνατόν περισσότερο με τα πρωτότυπα. Διάφορα είδη γκαζόν με διαφορετικά "κουρέματα" και ποικίλες καιρικές συνθήκες συνθέτουν τη μεγάλη ποικιλία που χαρακτηρίζει το παιχνίδι. Θα κληθείτε να παίξετε ενάντια σε βροχή και ομίχλη, χωρίς βέβαια αυτό να είναι απαραίτητο, αφού υπάρχει η αντίστοιχη επιλογή στα menus. Υπάρχει φυσικά και το κλειστό γήπεδο με παρκέ, αλλά αμφιβάλλω αν θα ασχοληθεί κανείς με αυτό. Αυτό που ξεχωρίζει από την πρώτη στιγμή είναι οι ίδιοι οι παίκτες. Η κίνησή τους είναι εκπληκτική, ο δε έλεγχός τους στα χέρια σας! Μπορείτε να κάνετε ό,τι, όπως και όποτε θέλετε! Κεφαλιές, τακουνάκια, σουτ και ψηλοκρεμαστά αποδίδονται με απίστευτη φυσικότητα και απόλυτη υποταγή στους νόμους της φυσικής (με άλλα λόγια, δεν θα δείτε άλματα είκοσι μέτρων...). Χαρακτηριστικό είναι ότι για την πιστή απόδοση του animation χρησιμοποιήθηκε η τεχνική motion-capture. Ο ήχος κυμαίνεται



Ο θεός του ποδοσφαίρου τη στιγμή της δημιουργίας των παικτών.


Ιδιαίτερα εντυπωσιακά τα παιχνίδια υπό βροχή.



Προκριματικά, τελικοί, τα πάντα στη διάθεσή σας για το δρόμο προς το κύπελλο.


...η μπάλα καταλήγει στα χέρια του τερματοφύλακα. (Πάλι τη γλίτωσα!)



Επιλέξτε την αγαπημένη σας ομάδα και οδηγήστε την στους τελικούς της Γαλλίας.


In-door γήπεδο για τους πολύ απαιτητικούς.

WORLD CUP'98



Δημιουργήστε τον αγαπημένο σας παίκτη, αν δεν υπάρχει στο παιχνίδι.



Προπονηθείτε στα πέναλτι, για να μην την πάθετε όπως η Ιταλία στο προηγούμενο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα.

σε ανάλογα υψηλά επίπεδα και, επιτέλους, ο κόσμος συμμετέχει πιο ενεργά στα δρώμενα. Εάν θυμάστε, στα προηγούμενα FIFA ακόμη και ο γηπεδούχος να έβαζε γκολ, μπορούσατε άνετα να ακούσετε τον πωλητή να φωνάζει "σάντουιιιιτς, coca-colaaaa" κ.λπ. Μάλιστα, η ΕΑ φρόντισε να συμπεριλάβει στο soundtrack του παιχνιδιού ένα ολόκληρο τραγούδι των (όπως λέει και ο McBrain) "Bluuuuur", αν και μόλις αρχίσει μάλλον θα τρέξετε να κλείσετε το διακόπτη Music. Η περιγραφή του παιχνιδιού, τέλος, γίνεται από τους John Motson, Andy Gray και Des Lynam.

ΚΟΡΟΝΑ 'Η ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Η Electronic Arts φρόντισε να προμηθευτεί τα επίσημα δικαιώματα του World Cup '98 που θα διεξαχθεί το καλοκαίρι στη Γαλλία, με αποτέλεσμα όλα τα ονόματα, οι σπόνσορες και τα σήματα να είναι τα πραγματικά. Μπορείτε να διαλέξετε μία από τις 172 εθνικές ομάδες ή μία ομάδα από τα πρωταθλήματα Αγγλίας, Ιταλίας, Γερμανίας, Ισπανίας κ.λπ. Όταν αποφασίσετε, οργανώνετε την ομάδα και ορίζετε θέσεις, σχηματισμούς, παίκτες και στρατηγική. Κόψτε την ομάδα στα μέτρα σας και ξεκινήστε για την κατάκτηση του κυπέλλου. Εμείς σας ευχόμαστε "καλή τύχη"!



Πολύ αναγκαία τα κόλπα και οι ντρίπλες που μπορούν να κάνουν οι παίκτες, ειδικά στον περιορισμένο χώρο του in-door γηπέδου.



Memory Options



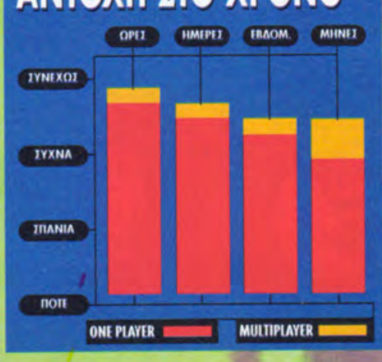
Memory: ΟΧΙ
Controller Pack: Αποθήκευση πρωταθλημάτων, καθώς και δημιουργημένων παικτών.

> "Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι, με μία λέξη, καταπληκτικά!"



"Ελίσσεται στο κέντρο του γηπέδου, χωρίς να μπορεί να βρει συμπαίκτη..."

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΑΝΤΟΧΗ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **92%**

Αλλο ένα πολύ καλό ποδοσφαιράκι.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Intl S.S. Soccer Pro

STREET FIGHTE

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΟΛΟ ΚΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΜΕ ΠΑΛΑΙΟΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥΣ. ΑΠΟ ΤΟ ΧΟΡΟ ΔΕΝ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΛΕΙΨΕΙ ΚΑΙ Η CAPCOM ΠΟΥ ΛΑΝΣΑΡΕΙ ΤΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΗΣ ΠΟΛΥ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗΣ ΣΕΙΡΑΣ STREET FIGHTER.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Capcom
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player · Multiplayer · Memory Card

Βίαιοι δρόμοι

Το Street Fighter εμφανίστηκε σχεδόν πριν από μία δεκαετία στα ηλεκτρονικά και σημείωσε πολύ μεγάλη επιτυχία στις τάξεις των νεαρών πολεμιστών. Προερχόμενο από τα βάθη της Ανατολής, σας έδινε τον έλεγχο κάποιου πολεμιστή με σκοπό την εξολόθρευση όλων των αντιπάλων. Το αποτέλεσμα ήταν ιδιαίτερα ελκυστικό και τα νομίσματα έφευγαν προτού το καταλάβετε. Η συνέχεια ήταν κάτι το αναμενόμενο και έτσι το Street Fighter 2 δεν άργησε να έρθει. Εκτοτε κυκλοφόρησαν βελτιωμένες εκδόσεις του, χωρίς όμως να επιδεικνύουν κάτι το ριζοσπαστικό, ούτως ώστε να χαρακτηριστούν ως συνέχειες. Αυτές τις εποχές λοιπόν προσπαθεί να αναβιώσει η Capcom με τη δημιουργία του Street Fighter Collection. Το πακέτο περιέχει δύο CDs που περιλαμβάνουν τα Super Street Fighter 2, Super Street Fighter 2 Turbo και το Street Fighter Alpha 2 Gold (...με μπλε και πράσινους κόκκους). Το Super Street Fighter 2 είχε επιπλέον τέσσερις χαρακτήρες από το προηγούμενο και μερικές καινούριες κινήσεις, το δε Super Street Fighter 2 Turbo ήταν πιο γρήγορο, με καλύτερα γραφικά και περιείχε έναν κρυφό χαρακτήρα και τη δυνατότητα για combo moves. Τέλος, το Street Fighter Alpha 2 Gold ήταν μια πολύ σπάνια έκδοση, η οποία δεν κυκλοφόρησε ποτέ εκτός Ασίας (τουλάχιστον όχι επίσημα). Εκτός των άλλων περιείχε και το Gouki mode, που σου έδινε τη δυνατότητα να παλέψεις με τον Gouki.

Πως Περνουν Τα Χρονια!

Οπως υποδηλώνει και η ονομασία, το πακέτο είναι μια συλλογή και ως τέτοια πρέπει να αντιμετωπιστεί. Δεν πρόκειται δηλαδή για καινούρια προγράμματα αλλά για τα αυθεντικά, τα οποία σήμερα μπορεί να σας ξενίσουν λίγο, στην εποχή τους όμως ήταν ό,τι καλύτερο κυκλοφορούσε. Τα 2D γραφικά, τα προκατασκευασμένα sprites και τα χαζοχαρούμενα backgrounds θα φέρουν στο μυαλό σας εικόνες του παρελθόντος. Ολοι οι ήρωες δίνουν το "παρών" (συνολικά


Ο Ken χρησιμοποιεί τη διάσημη κίνησή του και στέλνει τον ινδιάνο για ύπνο.


Οι παλιοί χαρακτήρες είναι εδώ.


Οι κυρίες του παιχνιδιού συμμάχησαν εναντίον σας.

ΑΝΕΛΕΗΤΟ ΞΥΛΟ

ΤΟ STREET FIGHTER COLLECTION ΑΠΟΤΕΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΑ ΤΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ STREET FIGHTER. ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΝ ΜΕΡΙΚΑ ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ.



SUPER STREET FIGHTER 2

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΗΚΕ ΤΟ 1993, ΠΡΟΣΘΕΤΟΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΗΔΗ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΙΣΤΟΡΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ Q-SOUND ΓΙΑ ΑΠΟΛΥΤΗ ΑΠΟΛΑΥΣΗ.
ΤΟΤΕ: **** ΤΩΡΑ: **



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΤΟΥ SSF2 ΠΟΥ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕ, ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ ΑΛΛΕΣ ΜΙΚΡΟΤΕΡΗΣ ΣΗΜΑΣΙΑΣ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ, SUPER COMBO ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΥΨΗΛΟΤΕΡΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΚΑΙ ΕΝΑΝ ΚΡΥΦΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ.
ΤΟΤΕ: ***** ΤΩΡΑ: ***



STREET FIGHTER ALPHA 2 GOLD

ΟΜΟΙΟ ΜΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ STREET FIGHTER ΣΗΜΕΙΩΘΗΚΑΝ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ.
ΤΟΤΕ: - ΤΩΡΑ: ****

R COLLECTION









RESIDENT EVIL

Αν το Street Fighter Alpha 2 σας απογοήτευσε εξαιτίας της απουσίας των άκρως ενδιαφερόντων κρυφών χαρακτήρων, όπως οι Evil Ryu και Super Sakura, τώρα μπορείτε να τους απολαύσετε, αφού βρίσκονται στο Street Fighter Collection.





AKUMA: Ο πρώτος κρυφός χαρακτήρας του SSF2 Turbo δηλώνει και αυτός το "παρών".





EVIL RYU: Είναι ίδιος με τον κανονικό Ryu, με τη μόνη διαφορά ότι μπορεί να κάνει teleport.





SUPER SAKURA: Σκιστήκαμε για να βρούμε διαφορές.





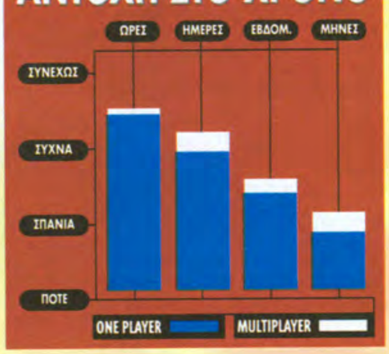
SHIN GOUKI (AKA AKUMA): Έχει τη δυνατότητα να αποκρούει δυο-δύο τα Mid-Air fireballs!

Το καλύτερο όμως το αφήσαμε για το τέλος: Αν νικήσετε στο Street Fighter Alpha 2 Gold παίζοντας με τον M. Bisson και επιτυγχάνοντας top score γράψετε το όνομά σας ως Cam, μπορείτε να πάρετε την Cammy από το The X-Men vs Street Fighter coin-op!!!





ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





περί τους 25) έχοντας την ίδια ευκινησία και ζωντάνια (απ' ό,τι φαίνεται, η ψηφιακή ζωή έχει και τα καλά της). Υπάρχουν βεβαίως όλες οι special moves με τα διάφορα μαγικά και τις αναλαμπές που θα φέρουν το χαμόγελο στα χείλη σας. Ο ήχος κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα, με τις κλασικές μουσικούλες και τα φοβερά sound-fxs που θυμίζουν τη διαφήμιση της Diesel στο σημείο όπου ο φύλακας λέει "No Jeans". Μπορεί οι νεότεροι να μη βρουν ενδιαφέρουσα τη συλλογή, οι περισσότεροι όμως από εσάς θα θυμηθούν τα φοβερά πρωταθλήματα που λάμβαναν χώρα στις αίθουσες των ηλεκτρονικών και κατανάλωναν ολόκληρο το μηνιαίο χαρτζιλίκι σε μία και μόνο μέρα!

P

"Υπάρχουν βεβαίως όλες οι special moves με τα διάφορα μαγικά."







PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΑΝΤΟΧΗ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **67%**

Μερικά πράγματα δεν πρέπει να τα εκμεταλευόμαστε.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Street Fighter Ex Plus
Street Fighter Alpha 2

SHADOW M

ΝΙΩΘΕΤΕ ΤΗΝ ΑΝΑΓΚΗ ΝΑ ΔΙΑΛΥΣΕΤΕ ΚΥΒΕΡΝΟ-ΕΞΩΓΗΙΝΟΥΣ, ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΠΑΛΜΙΚΑ LASER ΚΑΙ ΠΑΝΙΣΧΥΡΑ ΚΑΝΟΝΙΑ; ΤΟ ΙΔΙΟ ΚΑΙ ΕΜΕΙΣ!

Ξεκαθάρισμα

Οταν στην ιστορία είναι ανακατεμένος ένας εξωγήινος δικτάτορας, τότε σίγουρα θα υπάρξουν προβλήματα.
Σε αυτή την περίπτωση δικτάτορας είναι ο απίστευτα κακός Shadow Master, ένα ον που τριγυρνά στο Γαλαξία εδώ και χιλιάδες χρόνια διοικώντας έναν αδίστακτο στρατό, ο οποίος αφήνει μόνο καταστραμμένους πλανήτες στο πέρασμά του. Εχοντας χάσει πολλούς στρατιώτες στον αιώνιο πόλεμό του, ο Shadow Master εισβάλλει στο ηλιακό σύστημά σας και ξεκινά να μεταμορφώνει τις περισσότερες μορφές ζωής σε μηχανικούς στρατιώτες που θα του χρησιμεύσουν για τη συνέχιση του πολέμου του.



Οι λεπτομέρειες στους μεταλλαγμένους εχθρούς σας, οι οποίοι θα προσπαθήσουν να απαλλαγούν από την παρουσία σας καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι φοβερές.



Ο,τι εξολοθρεύεται αφήνει πίσω του έναν ή δύο μικρούς κρυστάλλους για να τους μαζέψετε, ανανεώνοντας έτσι την ενέργειά σας.

Sordid

Δουλειά σας στο παιχνίδι είναι να επισκεφθείτε και τους επτά πλανήτες του ηλιακού συστήματός σας, εξολοθρεύοντας οτιδήποτε ήδη μεταλλαγμένο στους άλλοτε ειρηνικούς πλανήτες και εξωθώντας έτσι τον Shadow Master σε άτακτη φυγή. Ενας τεράστιος κακός περιμένει στα πέρατα κάθε πλανήτη, ενώ στο τέλος θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τον Shadow Master αυτοπροσώπως!
Μοιάζει με συνηθισμένο shoot'em up πρώτου προσώπου, έτσι δεν είναι;

Η διαφορά στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι ότι σκορπάτε το θάνατο και την καταστροφή με ένα laser, τοποθετημένο μέσα σε ένα φουτουριστικό τζιπ, το οποίο με τη σειρά του αντέχει (όπως μπορείτε να φανταστείτε) σε όλες τις καιρικές συνθήκες ή σε κάθε δρόμο. Η ταχύτητα είναι καλύτερη και από αυτή του Joey Tenka, ακόμα και από του Duke Nukem. Ολως παραδόξως, και σε αυτή την περίπτωση μπορείτε να κινηθείτε πλαγίως, βασιζόμενοι στις τέσσερις ρόδες σας.
Ο έλεγχος του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα εύκολος, χάρη στη χρήση του Dual Analogue Pad (διπλού αναλογικού pad). Το αριστερό stick χρησιμοποιείται για πυροβολισμό, επιτάχυνση και οπισθοχώρηση και το δεξί για τις στροφές. Σε αυτό το configuration, τα κουμπιά L και R αναλαμβάνουν τους πυροβολισμούς, διευκολύνοντας έτσι το χειρισμό σε σχέση με παρόμοια παιχνίδια, όπου πρέπει να κινείτε το pad από εδώ και από εκεί. Η ομαλή κίνηση του τζιπ, σε συνδυασμό με τον ακριβή έλεγχο από την πλευρά του παίκτη, σημαίνει ότι δεν θα νιώσετε σχεδόν ποτέ παγιδευμένοι από τους εχθρούς, ενώ δεν πρόκειται να συναντήσετε ούτε τα συνήθη "κολλήματα" σε γωνίες.

Murky

Παντού, καθ' όλη τη διαδρομή σας στα παράξενα χωράφια των εξωγήινων, θα συναντήσετε διάφορα μηχανικά τέρατα, μόνα τους ή κατά ομάδες, τα οποία δυστυχώς είναι ακριβώς ίδια κάθε φορά που τρέχετε το παιχνίδι, αφαιρώντας από αυτό το πολύτιμο στοιχείο της έκπληξης και του αιφνιδιασμού.
Την πρώτη φορά που θα δοκιμάσετε την τύχη σας και θα βρείτε στο δρόμο σας γιγάντιες μεταλλικές αράχνες

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Psygnosis
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player · Memory Card · Dual Analogue



Με τα περισσότερα πλάσματα να είναι κατασκευασμένα από 200 και πλέον πολύγωνα το καθένα, φυσικό είναι να μετατρέπονται σε πάρα πολλά κομματάκια, τη στιγμή που τα διαλύετε.



Μερικές φορές χρειάζεται να παραδεχόμαστε την ήττα μας. Ούτε καν να προσπαθήσετε να περάσετε αυτόν τον εχθρό χωρίς μεγάλη δύναμη πυρός στα χέρια σας.

ASTER





Ενα περιστρεφόμενο κανόνι του εχθρού μόλις τελείωσε τη θητεία του στον αντίπαλο στρατό.



Προσοχή, μερικά πλάσματα με αγγελική μορφή δεν είναι οι φύλακες-άγγελοί σας. Απλώς, σκοτώστε τα!



Θα σας σπάσουν τα νεύρα αυτές οι μικρές αράχνες που εμφανίζονται πάντα κατά ομάδες. Ευτυχώς δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο να τις νικήσετε.



Ακόμα και τα πιο συνηθισμένα φυτά έχουν μεταλλαχθεί από τον Shadow Master σε κινούμενους laser πύργους.



Οι πιο κοινοί εχθροί που θα συναντήσετε είναι αυτοί οι κοκκινωποί εξωγήινοι φρουροί.





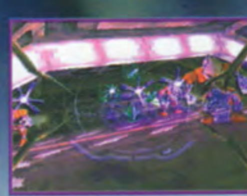
Δεν έχετε μόνο να σημαδεύετε και να πυροβολείτε. Επιπλέον, χρειάζεται να θυμάστε αυτά τα σύμβολα, για να μπορέσετε να ξεκλειδώσετε κάποια άλλη πόρτα αργότερα.

να ξεπροβάλλουν από το πουθενά και να κατευθύνονται προς εσάς, θα τραπείτε σε άτακτη φυγή. Οταν, βέβαια, αργότερα "πεθάνετε" και ξαναπαίξετε για να βρεθείτε πάλι στο ίδιο σημείο, θα ανακαλύψετε ότι συμβαίνουν ακριβώς τα ίδια, αφαιρώντας σας έτσι μεγάλο μέρος από την αγωνία - και συνεπώς από τη χαρά- του παιχνιδιού. Εαν είστε αρκετά ικανός ώστε να προχωρήσετε στα δεκαέξι επίπεδα του παιχνιδιού, το προαναφερόμενο στοιχείο μπορεί να μη σας κάνει ιδιαίτερη εντύπωση. Ενα στοιχείο τύχης, με τη μορφή κάποιων τυχαία περιπλανώμενων ρομπότ, ίσως να έκανε όλη τη διαφορά. Τελικά, το Shadow Master είναι ένα έξυπνο και ιδιαίτερα καλό παιχνίδι από τεχνικής άποψης. Δεν συγκρίνεται όμως ούτε για αστείο με το Duke Nukem: Total Countdown. Αξίζει της προσοχής σας αν έχετε παίξει το Tenka, όμως το Duke Nukem κρατά ασυζητητί τα σκήπτρα στην κατηγορία.

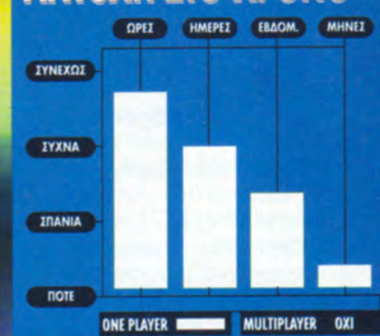
> "Η ταχύτητα είναι καλύτερη και από αυτή του Joey Tenka."



Οι κατεστραμμένοι εχθροί αφήνουν μερικές φορές μικρές κάψουλες που μπορεί να αυξήσουν την ενέργεια της ασπίδας σας ή να περιέχουν ένα εξωγήινο όπλο πλάσματος.



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ ●●●●○○○○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **79%**

Αξίζει τον κόπα να το κοιτάξετε!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Duke Nukem
Lifeforce: Tenka

HINTS'N'TIPS

ΚΟΛΛΗΣΑΤΕ ΚΑΠΟΥ; ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΧΑΝΕΤΕ ΤΟΝ ΥΠΝΟ ΣΑΣ; ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΕΔΟΥ; ΓΙ' ΑΥΤΟ ΕΙΜΑΣΤΕ ΕΜΕΙΣ ΕΔΩ. ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΥΜΕ ΚΟΛΠΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΕΣΑΣ, ΓΙΑ ΕΣΑΣ. ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΜΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙΤΕ. ΑΠΛΩΣ, ΞΕΚΟΛΛΗΣΤΕ!

ALIEN TRILOGY
Cheat Codes

F1SH1NGF0RGVNS - Ολα τα όπλα.
FLYTO (πρόσθεσε στο τέλος τον αριθμό του level στο οποίο επιθυμείς να πας) - Πηδάς level.
F1LLM0POCK1TS - Απειρα πυρομαχικά.
FVNKYG1BB0N - Γίνεσαι αόρατος.

BUBSY 3D
Cheat Codes

Χρησιμοποίησε τους ακόλουθους κωδικούς στην οθόνη load/save password:
XLVLCHTMSB - Μεταπηδάς σε άλλα levels.
XBNSCHTMMM - Κερδίζεις έχτρα γύρους ως bonus.
XMUCHOLIFE - 99 ζωές.
XTOOROCKET - Ολες οι ρουκέτες.

BUG TOO!
Cheat Codes

Για να είσαι αόρατος: Σταμάτα (pause) το παιχνίδι και πάτα R, →, A, L, →, A, ↓, Y.
Επιλογή level: Σταμάτα το παιχνίδι και πάτα L, A, Z, Y, ←, →, A, ↓, →, L.

CROC

1. Για να έχεις πρόσβαση σε όλα τα levels, συμπεριλαμβανομένου και του Secret Island, πάτα: ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.
2. Για να είσαι αόρατος καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, πάτα: ↓ στην οθόνη των τίτλων (title screen).

DARK RIFT
Κρυφοί Αρχηγοί

Βάλε τους ακόλουθους κωδικούς στην οθόνη των τίτλων:
L, R, Πάνω C, Κάτω C, Αριστερό C, Δεξί C - Sonork
A, B, R, L, Κάτω C, Πάνω C - Demitron και Sonork

Τελειώματα Χαρακτήρων

Βάλε τους ακόλουθους κωδικούς στην οθόνη των τίτλων:
Aaron - ↑, Αριστερό C, R, →, ↓, R, R, Αριστερό C
Demonica - ↑, Αριστερό C, R, →, ↓, R, R, Πάνω C
Demitron - ↑, Αριστερό C, R, →, ↓, L, L, Κάτω C
Eve - ↑, Αριστερό C, R, →, ↓, R, R, Δεξί C
Gore - ↑, Αριστερό C, R, →, ↓, R, R, B
Niiki - ↑, Αριστερό C, R, →, ↓, R, R, A
Scarlet - ↑, Αριστερό C, R, →, ↓, L, L, Αριστερό C Sonork - ↑, Αριστερό C, R, →, ↓, L, L, Πάνω C
Zenmuron - ↑, Αριστερό C, R, →, ↓, L, L, Δεξί C

DIGITAL PINBALL

Γράψε τους ακόλουθους κωδικούς στην οθόνη των τίτλων (για να ενεργοποιηθούν πάτα START).
C, B, A, A, B, C, Y, Z, X, D, D -

Credits.

X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, U, U -

Παράξενοι αριθμοί.

U, U, D, D, L, R, L, R, B, A, X - Plasma Pro Version.
X, X, Y, Y, Z, Z, A, A, B, B, C, C - Sound Pro Version.

DOOM

1. Ο κωδικός που ακολουθεί σου παρέχει το God Mode, όλα τα levels, όλα τα όπλα, πλήρεις χάρτες και γεμάτη ζωή. Γράψε: ?TJL BDFW BFGV JVVB Πήγαινε στα Features στο κυρίως menu και θα δεις όλες τις επιλογές μπροστά στα μάτια σου.
2. Γράψε W93M 7H2O BCYO PSVP στην οθόνη των passwords και θα πάρεις 100 πόντους ζωή, 200 θωράκιση, όλα τα όπλα και φουλ πυρομαχικά.

3. Level Codes:
Be gentle!

Level 02 - cdp8 9bj2 68zt svk?
Level 03 - cxm8 9bjy 681t jvk?
Level 04 - ddk8 9bjt 683s 9vk?
Level 05 - dxh8 9bjp 685s lvk?
Level 06 - fdf8 9bjk 687s svk?
Level 07 - fxc8 9bjf 689s jvk?
Level 08 - gd?8 9bc? 69br ?bk?
Level 09 - gx88 9bc6 69dr 2bk?
Level 10 - hd68 9bc2 69gr tbk?
Level 11 - hx48 9bcy 69jr kbk?
Level 12 - jd28 9bct 69lq ?bk?
Level 13 - jx08 9bcp 69nq 2bk?
Level 14 - kdy8 9bck 69qq tbk?
Level 15 - kxw8 9bcf 69sq kbk?
Level 16 - lft8 9bb? 69vp ?vk?
Level 17 - lyr8 9bb6 69xp 2vk?
Level 18 - mfp8 9bb2 69zp tvk?
Level 19 - mym8 9bby 691p kvk?
Level 20 - nfk8 9bbt 693n ?vk?
Level 21 - nyh8 9bbp 695n 2vk?
Level 22 - pff8 9bbk 697n tvk?
Level 23 - pyc8 9bbf 699n kvk?
Level 24 - qf?8 9bf? 6?bm ?bk?
Level 25 - qy88 9bf6 6?dm 2bk?
Level 26 - rf68 9bf2 6?gm tbk?
Level 27 - ry48 9bfy 6?jm kbk?
Level 28 - sf28 9bft 6?ll ?bk?
Level 29 - sy08 9bfp 6?nl 2bk?
Level 30 - tfy8 9bfk 6?ql tbk?
Level 31 - tyw8 9bff 6?sl kbk?
Level 32 - vbt8 9bd? 6?vk 9vk?

Bring it on!

Level 02 - cjpr 9bj1 68z? qvk?
Level 03 - c1mr 9bjx 681? gvk?
Level 04 - djkr 9bjs 6839 7vk?
Level 05 - d1hr 9bjn 6859 zvk?
Level 06 - fjfr 9bjj 6869 qvk?
Level 07 - f1cr 9bjd 6899 gvk?
Level 08 - gj?r 9bc9 69b8 8bk?
Level 09 - g18r 9bc5 69d8 0bk?
Level 10 - hj6r 9bc1 69g8 rbk?
Level 11 - h14r 9bcx 69j8 hbk?
Level 12 - jj2r 9bcs 69l7 8bk?

DIDDY KONG RACING
Cheat Codes

1. Γράψε BODYARMOR και όλα τα μπαλόνια θα γίνουν κίτρινα.
Γράψε OPPOSITEATTRACT και όλα τα μπαλόνια θα μετατραπούν σε ουράνιο τόξο.
Γράψε TOXICOFFENDER και όλα τα μπαλόνια θα γίνουν πράσινα.
Γράψε BOMBSAWAY και όλα τα μπαλόνια θα γίνουν κόκκινα.
Γράψε ROCKETFUEL και όλα τα μπαλόνια θα γίνουν μπλε.
Γράψε BYEBYEBALLONS και όλα τα μπαλόνια θα φύγουν.
Γράψε BOGOUSBANANAS και οι μπανάνες θα μειώσουν την ταχύτητά σου.
Γράψε NOYELLOWSTUFF και όλες οι μπανάνες θα φύγουν.
Γράψε ZAPTHEZIPPERS και όλα τα zippers θα φύγουν.
Γράψε OFFROAD και θα αποκτήσεις μεγάλη ταχύτητα στην άμμο, τη λάσπη κ.λπ.
Γράψε WHODIDTHIS και όταν βγεις από την οθόνη επιλογών θα δεις τα credits.
Γράψε JUKEBOX και θα μπορείς να τεστάρεις τον ήχο σου στα audio options.

2. Ανάποδο flip

Πάτα R και ↓ πολύ γρήγορα.
Flip: Πάτα R και ↑ πολύ γρήγορα.
Barrelroll: Πάτα R και ← ή → πολύ γρήγορα.
Nitro ξεκίνημα: Πάτα το GO καθώς θα ξεθωριάζει το σήμα READY.

Level 13 - j10r 9bcn 69n7 0bk?
Level 14 - kjyr 9bcj 69q7 rbk?
Level 15 - k1wr 9bcd 69s7 hbk?
Level 16 - lktr 9bb9 69v6 8vk?
Level 17 - l2rr 9bb5 69x6 0vk?
Level 18 - mkpr 9bb1 69z6 rvk?
Level 19 - m2mr 9bbx 6916 hvk?
Level 20 - nkkr 9bbs 6935 8vk?
Level 21 - n2hr 9bbn 6955 0vk?
Level 22 - pkfr 9bbj 6975 rvk?
Level 23 - p2cr 9bbd 6995 hvk?
Level 24 - qk?r 9bf9 6?b4 8bk?
Level 25 - q28r 9bf5 6?d4 0bk?
Level 26 - rk6r 9bf1 6?g4 rbk?
Level 27 - r24r 9bfx 6?j4 hbk?
Level 28 - sk2r 9bfs 6?l3 8bk?
Level 29 - s20r 9bfn 6?n3 0bk?
Level 30 - tkyr 9bfj 6?q3 rbk?
Level 31 - t2wr 9bfd 6?s3 hbk?
Level 32 - vgtr 9bd9 6?v2 7vk?

I own Doom!

Level 02 - cnn8 9bj0 680t nvk?
Level 03 - c5l8 9bjw 682t dvk?
Level 04 - dnj8 9bjr 684s 5vk?
Level 05 - d5g8 9bjm 686s xvk?
Level 06 - fnd8 9bjh 688s nvk?
Level 07 - f5b8 9bjc 68?s dvk?
Level 08 - gn98 9bc8 69cr 6bk?
Level 09 - g578 9bc4 69fr ybk?
Level 10 - hn58 9bc0 69hr pbk?
Level 11 - h538 9bcw 69kr fbk?
Level 12 - jn18 9bcr 69mq 6bk?
Level 13 - j5z8 9bcm 69pq ybk?
Level 14 - knx8 9bch 69rq pbk?
Level 15 - k5v8 9bcc 69tq fbk?
Level 16 - lps8 9bb8 69wp 6vk?
Level 17 - l6q8 9bb4 69yp yvk?
Level 18 - mpn8 9bb0 690p pvk?
Level 19 - m6l8 9bbw 692p fvk?
Level 20 - npj8 9bbr 694n 6vk?
Level 21 - n6g8 9bbm 696n yvk?
Level 22 - ppd8 9bbh 698n pvk?
Level 23 - p6b8 9bbc 69?n fvk?
Level 24 - qp98 9bf8 6?cm 6bk?
Level 25 - q678 9bf4 6?fm ybk?
Level 26 - rp58 9bf0 6?hm pbk?
Level 27 - r638 9bfw 6?km fbk?
Level 28 - sp18 9bfr 6?ml 6bk?
Level 29 - s6z8 9bfm 6?pl ybk?
Level 30 - tpx8 9bfh 6?rl pbk?
Level 31 - t6v8 9bfc 6?tl fbk?
Level 32 - vls8 9bd8 6?wk 5vk?

Watch me die!

Level 02 - csnr 9bjz 680? lvk?
Level 03 - c9lr 9bjv 682? bvk?
Level 04 - dsjr 9bjq 6849 3vk?
Level 05 - d9gr 9bjl 6869 vvk?
Level 06 - fsdr 9bjg 6889 lvk?
Level 07 - f9br 9bjb 68?9 bvk?
Level 08 - gs9r 9bc7 69c8 4bk?
Level 09 - g97r 9bc3 69f8 wbk?
Level 10 - hs5r 9bcz 69h8 mbk?
Level 11 - h93r 9bcv 69k8 cbk?
Level 12 - js1r 9bcq 69m7 4bk?
Level 13 - j9zr 9bcl 69p7 wbk?
Level 14 - ksxr 9bcg 69r7 mbk?
Level 15 - k9vr 9bcb 69t7 cbk?
Level 16 - ltsr 9bb7 69w6 4vk?
Level 17 - l?qr 9bb3 69y6 wvk?
Level 18 - mtnr 9bbz 6906 mvk?
Level 19 - m?lr 9bbv 6926 cvk?
Level 20 - ntjr 9bbq 6945 4vk?
Level 21 - n?gr 9bbl 6965 wvk?
Level 22 - ptdr 9bbg 6985 mvk?
Level 23 - p?br 9bbb 69?5 cvk?
Level 24 - qt9r 9bf7 6?c4 4bk?
Level 25 - q?7r 9bf3 6?f4 wbk?
Level 26 - rt5r 9bfz 6?h4 mbk?
Level 27 - r?3r 9bfv 6?k4 cbk?
Level 28 - st1r 9bfq 6?m3 4bk?
Level 29 - s?zr 9bfl 6?p3 wbk?
Level 30 - ttxr 9bfg 6?r3 mbk?
Level 31 - t?vr 9bfb 6?t3 cbk?
Level 32 - vqsr 9bd7 6?w2 3vk?

FINAL FANTASY VII

1. Οταν ο Cloud συνέλθει από το Lifestream, πήγαινε πίσω στο Nibelheim. Πήγαινε στη βιβλιοθήκη (library) και θα δεις με ποιον τρόπο ο Cloud πήρε το μεγάλο σπαθί και έγινε μισθοφόρος.

2. Για να κάνεις έναν από τους χαρακτήρες σου βαλλιστικό και να προκαλέσει σωρεία από καταστροφές στους εχθρούς σου, πρώτα ρύθμισε το τωρινό HP στα 7777 ακριβώς (εφοδιάζοντας και ανεφοδιάζοντας τα διάφορα υλικά ή χρησιμοποιώντας potions κ.λπ.). Στη συνέχεια, όταν μπεις σε κάποια μάχη, η οθόνη θα αναβοσβήνει "Wild Sevens" και ο χαρακτήρας σου με τα 7777 HP θα βρεθεί σε ένα beserker-type mode, όπου δεν θα μπορείς πλέον να τον/την ελέγξεις, το οποίο όμως με κάθε χτύπημα θα σου αποφέρει 7777 πόντους φθοράς. Μετά τη μάχη ο χαρακτήρας σου θα πέσει στο 1 HP, γι' αυτό φρόντισε να τον/τη θεραπεύσεις αμέσως.

3. Money cheat: Πήγαινε στην πρώτη πόλη (Mancharia) και στην πάνω δεξιά γωνία του σπιτιού. Πάτα **X** μπροστά από το ρολόι. Θα πάρεις μια κάρτα. Χρησιμοποίησε την κάρτα μέχρι να φθάσεις $0. Τότε πήγαινε πίσω στο ρολόι και πάτα ξανά **X** και αυτό θα σου δώσει μια κάρτα που θα σου προσφέρει απεριόριστα χρήματα.

4. Για να αποκτήσεις τα enemy skills πιο εύκολα, έλεγξε τα τέρατα και χρησιμοποίησε τις επιθέσεις τους εναντίον του προσώπου που διαθέτει υλικό με τα enemy skills. Στη δυτική παραλία, κοντά στην κορυφή, σε μια είσοδο, μπορείς να πάρεις ένα enemy skill.
Μέσα στον κρατήρα, ο μπλε δράκος και τα "παράσιτα" διαθέτουν δύο enemy skills.

5. Για να πάρεις ένα χρυσό chocobo:
α) Πήγαινε στα λιβάδια, κοντά στο σπίτι του chocobo sage, πολέμησε τους κόκκινους δράκους και πάρε από αυτούς 3 carob nuts.
β) Πήγαινε στο δάσος σε ένα έρημο νησί νοτιοανατολικά του midel. Πολέμησε τα καλικαντζαράκια και πάρε 1 zeio nut.
γ) Πάρε ένα μεγάλο θηλυκό chocobo και ένα μεσαίο αρσενικό. Ζευγάρωσέ τα χρησιμοποιώντας ένα carob nut. Θα πρέπει να σου δώσουν ένα μπλε ή πράσινο μωρό. Εάν όχι, κάνε το ίδιο μέχρι να το πετύχεις.
δ) Πάρε ένα μεγάλο αρσενικό chocobo κι ένα θηλυκό και ζευγάρωσέ τα με ένα carob nut και θα σου δώσουν ένα μπλε ή ένα πράσινο μωρό. Πρόσεξε όλα τα chocobos που χρησιμοποιείς να είναι Α' τάξης.
ε) Θα χρειαστείς ένα μπλε κι ένα πράσινο μωρό αντίθετου φύλου. Αφού τα κάνεις πρώτης τάξεως, ζευγάρωσέ τα με ένα carob nut για να πάρεις ένα μαύρο μωρό (εάν αυτό δεν δουλέψει, δοκίμασε με ένα zeio nut).
στ) Φθάσε το μαύρο μωρό σε Α' τάξεως και μετά ζευγάρωσέ το με ένα πανέμορφο chocobo χρησιμοποιώντας ένα zeio nut. Αυτό θα σου δώσει ένα χρυσό μωρό.

6. Προφανώς έχεις ακούσει αυτό το cheat σαν R1 + R2 + **X** στους αγώνες chocobo. Υπάρχει ακόμη ένας τρόπος: Γύρνα στο manual mode (πάτα Select προτού ξεκινήσεις έναν αγώνα) και κράτα πατημένα τα R1 + R2 και πάτα ■ (κράτα κι αυτό πατημένο) και η ζωτικότητα του chocobo θα παραμείνει κανονική και/ή θα ανέβει, αλλά αν πατήσεις 0, τότε θα πολεμήσει πηγαίνοντας πάνω-κάτω.

7. Για να νικήσεις το όπλο που βρίσκεται κάτω από τη θάλασσα, οι Ιππότες (Knights of the Round) πρέπει να cast 8 φορές. Οι δικοί μου χαρακτήρες ήταν οι Cid, Tifa και Cloud, αλλά δεν νομίζω ότι αυτό έχει καμία σημασία. Εφοδίασα τον Cid με KOTR και MP Turbo, που ενισχύει τη δύναμη του KOTR κατά αρκετούς χιλιάδες πόντους. Στη συνέχεια το Mime πρέπει να μοιραστεί έτσι ώστε να το έχουν και οι δύο άλλοι χαρακτήρες. Αυτό είναι λίγο χρονοβόρο, αλλά γίνεται εύκολα αν πας στο δεύτερο δωμάτιο στη σπηλιά του Sephiroth, όπου υπάρχουν μαγικά δοχεία. Θα εμφανιστούν ακόμα, τυχαία, τρεις κόκκινες μπάλες, οι οποίες μπορούν να νικηθούν αρκετά εύκολα και θα δώσουν 0 EP αλλά 2400 AP. Ο καλύτερος τρόπος για να το αυξήσεις είναι να εφοδιάσεις δύο χαρακτήρες (εκτός του Cloud) με όπλα Triple Growth και τον Cloud με το Ultimate Sword και Slash-All ή 4x Cut materia. Επιστρέφοντας τώρα στο όπλο, εφοδίασε το χαρακτήρα που έχει το KOTR με παπούτσια τρεξίματος, τα οποία θα σου δώσει το κορίτσι που βρίσκεται έξω από την αρένα των μαχών, αφού κερδίσεις διαδοχικές μάχες. Αυτά αυτόματα σε θέτουν σε κατάσταση εγρήγορσης, γι' αυτό κι ο χαρακτήρας με το KOTR έχει τη μεγαλύτερη πιθανότητα να επιτεθεί πρώτος/η, κάτι αρκετά σημαντικό. Cast το KOTR με W-Summon, το οποίο μπορεί να αποκτηθεί εάν κερδίσεις 64.000 πόντους μάχης μέσα στην αρένα, και στη συνέχεια χρησιμοποίησε την εντολή Mime με τους άλλους δύο χαρακτήρες σου. Αυτό μας φέρνει στα έξι.

8. Αφού πάρεις το υποβρύχιο, πήγαινε στη σπηλιά της Lucricia και θα πάρεις το τελικό όπλο του Vincent, το Outlander, και το έσχατο όριο Chaos.

9. Για να κερδίσεις εύκολα το Red Sand Weapon, πρέπει να έχεις τουλάχιστον 2 HP Plus και κατά προτίμηση 1 ή 2 Magic Plus (όχι MP Plus). Χρησιμοποίησε τον Cid με το Scimitar (Triple Weapon). Βάλε τους Ιππότες (Knights of the Round Materia) με HP Absorb materia στο Scimitar Weapon. Στην πανοπλία, συνιστώ το Mystile Armor, χρησιμοποίησε το Command Counter με MIME και στη συνέχεια γέμισε τα υπόλοιπα με άλλα υλικά. Φρόντισε να έχεις το Ribbon και τα εξαρτήματά του. Και τώρα το περίεργο μέρος: Πήγαινε και σκότωσε τα άλλα δύο μέλη της ομάδας. Πάρε το Highwind

DUKE NUKEM 64

Γράψε ←, ←, L, L, →, →, ←, ← στην οθόνη των τίτλων, για να ενεργοποιήσεις το cheat menu.
Γράψε τον κωδικό του cheat menu στην οθόνη των τίτλων, πάτα το R επτά φορές και μετά το ← για να ενεργοποιήσεις το God mode. Αυτό θα δουλέψει μόνο όταν χρησιμοποιήσεις το crosspad και όχι τον αναλογικό μοχλό.
Γράψε τον κωδικό του cheat menu στην οθόνη των τίτλων και πάτα L, αριστερό C, ←, R, δεξί C, →, ←, ←. Αυτό θα εμφανίζει ή θα εξαφανίζει τα τέρατα στο συγκεκριμένο level.
Γράψε τον κωδικό του cheat menu στην οθόνη των τίτλων και πάτα R, δεξί C, →, L, αριστερό C, ←, δεξί C, →. Αυτό θα σου δώσει όλα τα διαθέσιμα αντικείμενα.

(ή το Gold Chocobo) και μπες στην άμμο για να ξεκινήσεις τον αγώνα. Οταν ξεκινήσει, το Weapon θα κρύψει αμέσως τα νύχια του. Αμέσως cast Knights of the Round on the claws. Για τον υπόλοιπο αγώνα χρησιμοποίησε το MIME. Αυτό θα το σκοτώσει μέσα σε 15 λεπτά και θα τελειώσεις με μέγιστο HP και πολλά MP.

10. Για να πάρεις το Cait Sith's HP Shout, όταν βρεθείς στο κτίριο Shinra Corporation, στον 65ο όροφο, υπάρχει ένα health spa. Μέσα στο health spa υπάρχουν αρκετές σειρές θυρίδων. Ψάξε τις θυρίδες και ο Cloud θα πει "What's this? A megaphone?" και θα πάρεις το HP Shout!

11. Για να πάρεις το Final Heaven της Tifa, πήγαινε στο Nibelheim, στο σπίτι της Tifa, και παίξε στο πιάνο Do Re Mi ;;;;Ti La Do Re Mi ;;;;So Fa Do Re Do. Πάτα Start και θα πει ότι έχει ένα φύλλο μουσικής. Μέσα στο φύλλο μουσικής θα βρει μία νότα και το όριο θα σπάσει.

12. Δύο από τους καλύτερους τόπους για να κερδίσεις Experience: Αν δεν έχεις φθάσει στο τέλος του παιχνιδιού, είτε στο Shinra Plane (θα χρειαστείς το υποβρύχιο), είτε στο Ancient Forest (χρειάζεσαι ένα Mountain Chocobo ή ένα νεκρό Ultima - από τη στιγμή που είναι ευκολότερο να αναθρέψεις ένα mountain chocobo, εγώ ψηφίζω το πρώτο). Το Ancient Forest είναι ψηλά σε ένα Mesa δίπλα στο Cosmo's Village. Εάν φθάσεις στο Sephiroth's Crater, προχώρα στο δωμάτιο με τα παράξενα φυτά. Γέμισε με Elixirs τα Magic Jars με 8000exp/1000Ap το καθένα. Εάν ξεμείνεις από Elixirs, μην ανησυχείς: λήστεψε το Master Pug, ή σκότωσε έναν δράκο, ή λήστεψε το μικρό ζαρκάδι που βρίσκεται δίπλα στο φλαουτίστα.

13. Για να πάρεις το OmniSlash του Cloud, πήγαινε στην αρένα, κέρδισε 32.000 πόντους και αντάλλαξε αυτούς τους πόντους με το σπάσιμο του ορίου.

FROGGER

Απεριόριστη ζωή:

Pause, →, ■, ▲, ■, ▲, **X**.

Επιλογή ζώνης

Pause, →, ■, ▲, ■, ▲, R1, L1, R1, L1, ●.

HEXEN: BEYOND HERETIC

Cheat Codes

Σταμάτα το παιχνίδι και πάτα: Πάνω C, Κάτω C, Αριστερό C, Δεξί C (θα πρέπει να δεις τη λέξη CHEAT στο κάτω μέρος της οθόνης).

MOTOR TOON GRAND PRIX 2

Cheat Codes

Debug Mode: Διάλεξε goonies από το κυρίως menu. Κράτα πατημένο το L ή το R και πάτα Select. Θα πρέπει να δεις 4 αριθμούς στο κάτω μέρος της οθόνης. Αν R1=1, R2=2, L1=4 και L2=8, θα μπορείς να συνδυάσεις τα πλήκτρα αυτά για να σχηματίσεις τον απαραίτητο αριθμό (π.χ. R1+R2 = 3). Πάτα Select για να εισαγάγεις κάθε ψηφίο.

Extra Characters: 4e43 = L1, (R1+R2+L1+L2), L1, (R1+R2) Tank Combat: 5443 = (R1+L1), L1, L1, (R1+R2)

Extra Tracks: 4154 = L1, R1, (R1+L1), L1

Submarine X: 5358 = (R1+L1), (R1+R2), (R1+L1), L2

Motor Toon R: 4631 = L1, (R2+L1), (R1+R2), R1

Advanced Options: Κράτα πατημένα τα L1, L2, R1, R2 καθώς κάνεις τις επιλογές σου (στα options) για να αποκτήσεις επιπλέον επιλογές.

Sony Ghosts: Κράτα πατημένο το R1, όταν διαλέγεις τη memory card access. Ετσι, τώρα θα μπορείς να δεις ή και να αγωνιστείς εναντίον των φαντασμάτων της ομάδας της Sony.

Βάλε τους ακόλουθους κωδικούς (γρήγορα) μέσα στο cheat menu:

Αριστερό C, Δεξί C, Κάτω C - God Mode

Αριστερό C, Αριστερό C, Δεξί C, Δεξί C, Κάτω C, Πάνω C - Πηδάς level Πάνω C (20 φορές), Κάτω C - Clipping

Κάτω C, Πάνω C, Αριστερό C, Αριστερό C - Σκοτώνει όλους τους εχθρούς Αριστερό C, Πάνω C, Κάτω C, Κάτω C - Γεμίζει η ζωή σου

Χρησιμοποίησε τους παρακάτω κωδικούς στο Collect Sub-Menu:

Κάτω C, Πάνω C, Αριστερό C, Δεξί C - Ολα τα κλειδιά

Πάνω C, Αριστερό C (3 φορές), Δεξί C, Κάτω C (2 φορές) - Puzzle items

Πάνω C, Δεξί C, Κάτω C, Πάνω C - Ολες οι δεξιότητες

Δεξί C, Πάνω C, Κάτω C, Κάτω C - Ολα τα όπλα

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO

Passwords

1. ZCHRRY: Αυτό σου δίνει όλους τους 20.000 max experience πόντους.
2. GTTBHR: Απεριόριστη ζωή.
3. XJKNZZT: Το password για να περάσεις στο τελευταίο level.

MYST

Η ταινία: "Making of Myst"

Στην οθόνη των τίτλων, κράτα πατημένα τα L και R και πάτα A και START.

NBA HANGTIME

1. Αφού έχεις δημιουργήσει έναν παίκτη, έπειτα από 4 παιχνίδια που έχεις κερδίσει, θα μπορείς να προσθέσεις 3 blocks στον παίκτη σου, δυνατότητα η οποία θα αυξάνεται καθώς ο παίκτης σου θα παίζει. Η εν λόγω δυνατότητα εμφανίζεται στην περιοχή όπου δημιουργείς τον παίκτη.

2. Baby Mode

Στην οθόνη "Tonight's Matchup", γράψε 025 χρησιμοποιώντας τα κίτρινα πλήκτρα A, Κάτω C και Δεξί C. Αυτό θα ενεργοποιήσει το Baby Mode. Στην οθόνη Tonight's Matchup γράψε τους ακόλουθους κωδικούς:

111 - Tournament mode
120 - Γρήγορες πάσες
284 - Μέγιστη ταχύτητα
709 - Μέγιστα κλεψίματα

Μεγάλα κεφάλια

Κράτα πατημένο το ↑ και πάτα ταυτόχρονα Turbo και Pass.

3. Rodman Quick Change

Μπορείς να αλλάξεις το χρώμα μαλλιών του Dennis Rodman πατώντας το Pass, όταν επιλέγεις την ομάδα σου (κι έχεις επιλέξει τον Dennis Rodman).

4. Κρυφοί παίκτες

Στην οθόνη match-up χρησιμοποίησε τα πλήκτρα A, Κάτω C και Δεξί C για να εισαγάγεις τους ακόλουθους κωδικούς:

Name: PIPPEN
Pin: 0000
Player: Scottie Pippen

Name: RODMAN
Pin: 0000
Player: Dennis Rodman

Name: KEMP
Pin: 0000
Player: Shawn Kemp

Name: GHILL
Pin: 0000
Player: Grant Hill

Name: AHRDWY
Pin: 0000
Player: Anfernee ?Penny? Hardaway

Name: MORTAL ή KOMBAT
Pin: 0004
Player: Mortal Kombat Editors

Name: MUNDAY
Pin: 5432
Player: Περισσότεροι Editors

Name: MARIUS
Pin: 1005
Player: Ακόμη περισσότεροι Editors

Rooftop Jam

Στην οθόνη Match-up, κράτα το joystick αριστερά και πάτα το Turbo 3 φορές, αρκετά γρήγορα.

Passwords για κρυφούς παίκτες

Ahrdwy - 0000
Amrich - 2020
Bardo - 6000
Carlos - 1010
Cliffr - 0000
Daniel - 0604
Danr - 0000
Davidr - 0000
Divita - 0201
Dream - 0000
Eddie - 6213
Elliot - 0000
Eugene - 6767
Ewing - 0000
Ghill - 0000
Glennr - 0000
Hgrant - 0000
Jamie - 1000
Japple - 6660
Jason - 0729
JC - 0000
Jigget - 1010
Jfer - 0503
Jonhey - 6000
Johnsn - 0000
Kemp - 0000
Kidd - 0000
Kombat - 0004
Malone - 0000
Marius - 1005
Marty - 1010
Mdoc - 2099
Mednick - 6000
Miller - 0000
Minife - 6000
Morris - 6000
Mortal - 0004
Motumb - 0000
Munday - 5432
Mursan - 0000
MXV - 1014
Nick - 7000
Nobud - 1010
North - 5050
Patf - 2000
Perry - 3500
Pippen - 0000
Quin - 0330
Rice - 0000
Rodman - 0000
Root - 6000
Shawn - 0123
Smits - 0000

Sno - 0103
Stackh - 0000
Starks - 0000
Turmel - 0322
Webb - 0000
Webber - 0000
Nfunk - 0101

NUCLEAR STRIKE

1. Γράψε AVENGER στην οθόνη των Passwords για να μειώσεις την αμυντική ικανότητα των εχθρών.
2. Μυστικό Level: Γράψε LIGHTNING στην οθόνη των Passwords.
3. WARRIOR: Σου δίνει 5 ζωές.
4. Level Codes:
2 - Cutthroats
3 - Countdown
4 - Plutonium
5 - Pusan
6 - Armaggedon

Cheats (γράψε τα στην οθόνη των Passwords)
PHOENIX - 4 προσπάθειες
MPG - Μειώνει την κατανάλωση των καυσίμων
EAGLEEY - Δεν υπάρχουν πυρά

OUTRUN
Arcade Mode
Για να παίξεις την πρωτότυπη arcade έκδοση του παιχνιδιού, περίμενε να εμφανιστεί η οθόνη των τίτλων και στη συνέχεια πάτα A + C + Start στον 2ο controller.

Operator Screen
Για να έχεις πρόσβαση στην οθόνη Operator, κράτα πατημένα X + Y + Z + Start στον 1ο controller.

PANDEMONIUM 2

Στην οθόνη των Passwords γράψε IMMORTAL και θα έχεις 31 ζωές!!!

PUZZLE FIGHTER 2
Κρυφοί χαρακτήρες
Η Capcom είναι γνωστό ότι "κρύβει" διάφορους χαρακτήρες στα παιχνίδια της και το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν αποτελεί εξαίρεση. Για να έχεις πρόσβαση στους παρακάτω κρυφούς χαρακτήρες, θα πρέπει να πας στην οθόνη Character Select και να φωτίσεις τον Morrigan. Κρατώντας πατημένο το Select γράψε τους ακόλουθους κωδικούς:

Akuma
↓, ↓, ↓, ←, ←, ← και οποιοδήποτε πλήκτρο και στη συνέχεια ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓ και οποιοδήποτε πλήκτρο.

Devilot
←, ←, ←, ↓, ↓, ↓ και πάτα όποιο πλήκτρο θέλεις όταν το χρονόμετρο φθάσει το "10".

Hsien-Ko's Paper Doll
Μετακίνησε τον κέρσορα στο δεξί τετράγωνο και πάτα κάποιο πλήκτρο.

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT

Φώτισε το Advanced και κράτα πατημένο το → μέχρι να γίνει πράσινο. Ετσι, όταν θα παίζεις θα τα έχεις όλα διπλά, όπως ακριβώς στο Training.

SKELETON WARRIORS
Επιλογή Level
Πήγαινε στο Options menu και επίλεξε Easy Mode. Μέσα στο παιχνίδι πάτα Start για να σταματήσεις το παιχνίδι και βάλε τον παρακάτω κωδικό: ▲, ●, ●, ←, ●, ↑, ↓. Επειτα από αυτό συνέχισε το παιχνίδι και πάτα ταυτόχρονα Start και Select για να εμφανιστεί ξανά η οθόνη των τίτλων. Πήγαινε στο Options menu και θα δεις ότι θα υπάρχει μια νέα επιλογή στην κορυφή του menu, με την οποία θα μπορείς να επιλέγεις τα levels.

Απεριόριστα Heart Stones
Καθώς παίζεις, πάτα Start για να σταματήσεις το παιχνίδι και εισήγαγε τον κωδικό: ←, ↑, **X**, ■, ↑, ↓, ■. Συνέχισε το παιχνίδι και, αν το έχεις κάνει σωστά, τα Heart Stones θα έχουν γίνει 80.

Διαφανής Χαρακτήρας
Σταμάτα το παιχνίδι και πάτα: ↓, ●, ■, ■, ↑, **X** και μετά Start. Οχι μόνο έχεις γίνει διαφανής αλλά και αόρατος.

TEST DRIVE 4

Για όλα τα cheats θα πρέπει να ορίσεις ένα course record για να μπεις στον πίνακα των high scores. Ενας εύκολος τρόπος για να το επιτύχεις είναι ο εξής: Διάλεξε την Jaguar και οδήγησέ την προσπαθώντας να πετύχεις χρόνο καλύτερο από 11.46 και όταν σε ρωτήσει αν θέλεις να ξανατρέξεις ή να αποχωρήσεις, διάλεξε quit. Τότε θα σε βάλει στον πίνακα των high scores για να γράψεις το όνομά σου, αλλά αντ' αυτού γράψε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:
Bonus Tracks: KNACKED
Bonus Cars: SAUSAGE
Nitro Boost: WHOOOOSH
Για να κάνεις το αυτοκίνητό σου μία μικρο-μηχανή: MJCIM.RC THE HORDE - Saturn
1. Απεριόριστα Continues: Πάτα Start και μετά: A, ↓, →, A, ↓ και Start.
2. Για να πηδήσεις Level: Σταμάτα το παιχνίδι και πάτα: B, ↑, →, ↓, A, ↓, A, →.
Για να είσαι αήττητος: Σταμάτα το παιχνίδι και πάτα: B, ↑, →, ↓, A, ↓, A, →.
Full Loot: L, A, A, B, L, A, R, D.
Ολα τα Items: B, R, A, L, L, D, R, A, A, L.

STAR WARS: MASTERS OF TERA KASI

Για να παίξεις με τον Darth Vader:
Νίκησε το παιχνίδι στο Standard ή το Jedi με τον Luke Skywalker.

Για να παίξεις με τον StormTrooper
Νίκησε το παιχνίδι στο Standard ή το Jedi με τον Han Solo.

Για να παίξεις με την πριγκίπισσα Leia φορώντας στολή σκλάβου
Νίκησε το παιχνίδι στο Jedi με την πριγκίπισσα Leia.

Για να παίξεις με τον Jodo Kast
Νίκησε τον Jodo Kast ή φέρε ισοπαλία στο Survival Mode.

Για να παίξεις με τη Mara Jade
Φώτισε το Team Mode και στη συνέχεια κράτα πατημένα τα L1+L2+R1 και πάτα **X**. Θα επιλέξει τρεις καλούς τύπους (Luke, Solo, Chewy και Leia) για τον παίκτη και τέσσερις κακούς τύπους (Bobo Fett, Hoar, Thok και Arden Lyn) για το computer και στη συνέχεια θα πει "Quest for Mara Jade". Νίκησε το computer και η Mara Jade θα γίνει δική σου!

Για να αποκτήσεις το Level Select για το Practice και vs Mode
Νίκησε το παιχνίδι με τον Chewbaca στο Standard ή το Jedi mode.

Για να αποκτήσουν οι χαρακτήρες σου μεγάλα κεφάλια
Αφού διαλέξεις το χαρακτήρα σου και καθώς "φορτώνει", κράτα πατημένο το Select μέχρι να αρχίσει ο γύρος.

TIME CRISIS

1. Στην οθόνη με το story mode και το time attack πάτα το off screen και θα δεις τη λέξη Easy μέσα στο Story Box στην πάνω αριστερή γωνία. Αυτό θα σου δώσει 5 ζωές και περισσότερο χρόνο.
2. Στην οθόνη των τίτλων, πάτα το κέντρο του R μία φορά και το κέντρο του crosshair δύο φορές. Θα εμφανιστεί ένα cheat menu.

TOMB RAIDER 2
1. Για να πηδήσεις Level
light flare step, b, f, b, f και στη συνέχεια τινάξου προς τα πίσω.

Packed Inventory
Κράτα πατημένα τα R1 και R2, πάτα ←, →, ← και άφησε το R2. Κάνε στροφή 360 μοιρών. Αφησε το R1, πήδηξε προς τα πίσω και γύρνα στον αέρα (jump, roll). Θα κάνει ένα μικρό θόρυβο, έλεγξε το inventory και θα έχεις περίπου 50 flares, 5.000 M16 shells και πολλά άλλα ακόμη.
3. Για να έχεις πρόσβαση στην οθόνη των cheats σταμάτα το παιχνίδι και πάτα πάρα πολύ γρήγορα: ↑, ↑, ↑, ↑, ●, ■, ▲, ↓→, ←, → και στη συνέχεια κράτα πατημένα τα Select και **X**.

TOURING CAR CHAMPIONSHIP (TOCA)

Αντί να γράψεις το όνομά σου, γράψε CMGARAGE για να αποκτήσεις δύο νέα αυτοκίνητα: ένα τανκ και μία cadillac.

TUNNEL B1

Για να αποκτήσεις πιο δυνατό και ισχυρό όπλο, κράτα ταυτόχρονα πατημένα τα ακόλουθα πλήκτρα: L1, L2, R1, R2, ▲, ●, ■, **X**. Για να έχεις όλα τα όπλα και γεμάτη ζωή, κράτα ταυτόχρονα τα ακόλουθα πλήκτρα πατημένα: L1, R1, L2, R2, ■, ●, **X**, ▲.

V-RALLY
Στην οθόνη με το logo πάτα
↑, ↓, ▲, ●, ↑, ↓, ▲+●. Οταν εμφανιστούν οι λέξεις LOCK OFF, βάλε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς και κράτα τα πλήκτρα μέχρι να χαθεί η οθόνη.

Στενές διαδρομές
Κράτα πατημένο το ← και πάτα L2. Για να οδηγήσεις ένα Jeep: Κράτα πατημένο το ← και πάτα R1.

Απεριόριστος χρόνος
Κράτα πατημένο το ← και πάτα L1. Ολα τα cheats: Κράτα πατημένο το ← και στη συνέχεια πάτα L1, L2, R1 και R2.

MDK

Ενα καταπληκτικο παιχνιδι, το οποιο εκτος απο το φοβερο gameplay ξεχωριζει και για την πρωτοτυπια του. Περισσοτερη βια, οπλα, συμμοριες και τσαμπουκαδες στην πιο καταιγιστικη περιπετεια που εχετε "ζησει" ποτε. Αυτον το μηνα σας προσφερουμε την λυση του.

Του Μένη Μαλαξιανάκη



World 1 [περιοχή 3]

CHEAT

Προτού ξεκινήσουμε την επικίνδυνη και απολαυστική περιπλάνησή μας, δοκιμάστε ένα cheat που θα σας επιτρέψει να διαλέξετε σε ποιο επίπεδο του παιχνιδιού θέλετε να πάτε χωρίς ιδιαίτερο κόπο! Χρησιμοποιήστε το όμως μόνο σε περίπτωση ανάγκης, όταν πια έχετε κολλήσει για τα καλά σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού, γιατί αλλιώς θα χαθεί όλη η μαγεία της περιπέτειας. Οταν λοιπόν βρίσκεστε στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού, κρατήστε πατημένα και τα τέσσερα ακριανά πλήκτρα του joypad (L1+L2+R1+R2) και πατήστε με τη σειρά: ← ● ▲ ↑ ■ Αμέσως μετά αφήστε τα πλήκτρα και... πηγαίνετε σε όποιο επίπεδο του παιχνιδιού θέλετε!

1ος ΚΟΣΜΟΣ

1η ΠΕΡΙΟΧΗ

Γυρίστε από την άλλη μεριά και μαζέψτε το "Most Cowardly Power-Up". Διανύστε γρήγορα όλο το διάδρομο και σκοτώστε τον πρώτο φρουρό με το chain gun. Στη συνέχεια περιμένετε για τους επόμενους δύο φρουρούς και σκοτώστε και αυτούς. Επειτα μαζέψτε τη "World's Smallest Nuclear Bomb" στην αριστερή πλευρά της περιοχής και χρησιμοποιήστε την για να ανατινάξετε την κλειδαριά που ασφαλίζει την πόρτα της εξόδου.

2η ΠΕΡΙΟΧΗ

Κάντε zoom στο φρουρό που είναι σε ένα από τα φυλάκια του κάστρου και πυροβολήστε τον. Κάντε το ίδιο και για τους επόμενους δύο φρουρούς και μετά περιμένετε να πέσει το Exploding Crate και πυροβολήστε το. Μαζέψτε τη χειροβομβίδα που εμφανίζεται στην περιοχή και ρίχτε την στον κόκκινο γυάλινο τοίχο. Σταθείτε στο ψηλότερο σκαλοπάτι μπροστά από το βάθρο, πηδήξτε και έπειτα αιωρηθείτε με τα Ribbon Chutes έτσι ώστε να μαζέψετε τα Mortat pick-up. Μπείτε σε Sniper mode και σημαδέψτε τη μαύρη τρύπα πάνω από τον κεντρικό γυάλινο τοίχο. Ρίξτε ένα Mortar στην τρύπα. Αυτό όχι μόνο θα σπάσει το τζάμι αλλά θα σκοτώσει και τους φρουρούς που παραμονεύουν. Τρέξτε μέσα στο δωμάτιο και καταστρέψτε τον Guard Generator στο κέντρο του δωματίου και μετά σκοτώστε τους φρουρούς έχοντας πάλι μπει σε Sniper mode. Επειτα μαζέψτε το Dummy Decoy που βρίσκεται πίσω από τις γυάλινες κολόνες και βγείτε από την περιοχή.

3η ΠΕΡΙΟΧΗ

Κάντε zoom στο μακρινό κτίριο. Σημαδέψτε την περιοχή λίγο πάνω από την κλειστή πόρτα και θα δείτε τρία Exploding Crates. Σημαδέψτε οποιοδήποτε από αυτά για να ανατινάξετε το κτίριο και την πόρτα. Τώρα τρέξτε προς την είσοδο του κτιρίου αποφεύγοντας τους φρουρούς και το τεθωρακισμένο. Μέσα στο κτίριο ρίχνετε συνεχώς στον Guard Generator μέχρι να ανατιναχτεί και να σας αποκαλύψει μια τρύπα, η οποία οδηγεί στην επόμενη περιοχή.

4η ΠΕΡΙΟΧΗ

Οταν βρεθείτε στο σιδηροδρομικό σταθμό, καταστρέψτε τον Guard Generator που βρίσκεται αριστερά σας. Στη συνέχεια περάστε τις γραμμές απέναντι και σκοτώστε τον φρουρό που είναι κρυμμένος δεξιά σας. Μαζέψτε τις χειροβομβίδες και επιστρέψτε πάλι στο τρένο. Περάστε στην απέναντι πλευρά μέσα από το τρένο και πλησιάστε τη μεγάλη πόρτα. Οταν το τεθωρακισμένο εμπλακεί στη μάχη, πετάξτε του ό,τι χειροβομβίδες έχετε μέχρι να εκραγεί. Επειτα τρέξτε προς το δωμάτιο του τεθωρακισμένου και βρείτε την έξοδο που οδηγεί στο επόμενο επίπεδο.


World 1 [περιοχή 6]

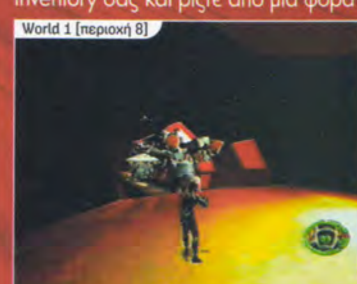

World 1 [περιοχή 7]

5η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σκοτώστε το φρουρό και μετά ρίξτε κάνα δυο φορές στην κονσόλα που βρίσκεται δεξιά σας. Περπατήστε προς το σκάφος και θα βρεθείτε σε Bombing Mode. Οσο βρίσκεστε σε αυτή την κατάσταση, ρίξτε ανηλεώς χρησιμοποιώντας το crosshair. Μόλις το σκάφος σάς κατεβάσει πάλι, πηγαίνετε προς το κεντρικό κτίριο και μπείτε μέσα για να μαζέψετε pick-ups. Οταν είστε αρκετά κοντά στο τελευταίο κτίριο, ένα τεθωρακισμένο θα εμφανιστεί στην περιοχή. Τότε ένα δεύτερο σκάφος θα παρουσιαστεί πάνω από το κτίριο, γι' αυτό κάντε zoom επάνω του και σημαδέψτε το Exploding Crate που κρέμεται κάτω από αυτό. Πυροβολήστε το έτσι ώστε να ανοίξει η πόρτα και μπείτε μέσα. Καταστρέφοντας τον Generator ένα Nuke pick-up θα εμφανιστεί. Μαζέψτε το και βγείτε γρήγορα από το κτίριο. Τρέξτε προς το πίσω μέρος του κτιρίου και θα δείτε την Exit Door. Χρησιμοποιήστε το Nuke για να ανοίξετε την κλειδαριά και προχωρήστε προς την επόμενη περιοχή.

6η ΠΕΡΙΟΧΗ

Ακολουθήστε το πέρασμα του φαραγγιού που υπάρχει στα δεξιά αυτής της περιοχής και καθαρίστε τους πέντε ιπτάμενους φρουρούς. Επειτα σταθείτε πίσω από τον τελευταίο βράχο στα δεξιά σας για να προστατευθείτε από το κανόνι. Πετάξτε το Dummy Decoy προς τα αριστερά και πυροβολήστε το κανόνι καθώς είναι απασχολημένο με το Dummy Decoy. Μόλις το καταστρέψετε, πηδήξτε επάνω στο βράχο και μπείτε σε Sniper Mode. Τώρα επιλέξτε Mortars από το sniper inventory σας και ρίξτε από μια φορά


World 1 [περιοχή 8]

σε καθένα από τα τέσσερα funnels. Αφότου σκοτωθούν όλοι οι φρουροί, ολόκληρο το οικοδόμημα θα καταστραφεί αφήνοντας ένα χάσμα στο έδαφος. Καταστρέψτε τα δύο τεθωρακισμένα που εμφανίζονται από την άλλη πλευρά του χάσματος και έπειτα σταθείτε στο υψηλότερο σημείο από τη δική σας πλευρά. Από αυτήν τη θέση, χρησιμοποιώντας τα Ribbon Chutes, πέστε προς τα κάτω και προχωρήστε στο επόμενο επίπεδο.

7η ΠΕΡΙΟΧΗ
Πηδήξτε από τη γυάλινη πλατφόρμα που βρίσκεται στην αρχή αυτής της περιοχής και αιωρηθείτε προς το πάτωμα αποφεύγοντας τα spikes. Χρησιμοποιήστε χειροβομβίδες για να ανατινάξετε το target dome που βρίσκεται στο κέντρο του δωματίου και να αποκαλύψετε έναν αεραγωγό. Πηδήξτε προς τον ανεμιστήρα και θα αιωρηθείτε με τα Ribbon Chutes. Οταν φθάσετε στο υψηλότερο σημείο, γυρίστε έτσι ώστε να αντικρίσετε μια μεγάλη γυάλινη πλατφόρμα που προεξέχει από έναν τοίχο. Προσγειωθείτε σε αυτήν και χρησιμοποιήστε τις άλλες γυάλινες πλατφόρμες για να φθάσετε στο υψηλότερο σημείο του δωματίου. Στο υψηλότερο σημείο μαζέψτε τα pick-ups και πηγαίνετε προς την έξοδο.

8η ΠΕΡΙΟΧΗ
Ακολουθήστε το διάδρομο που πηγαίνει κυκλικά προς τα αριστερά και πυροβολήστε το Alert Droid μέχρι να αφήσει ένα panel από αυτό. Μπείτε στο Droid, οδηγήστε το μέσα από το πέρασμα και περάστε την πόρτα που σας βγάζει σε έναν διάδρομο γεμάτο με Sentries. Τώρα, όσο βρίσκεστε μέσα στο Droid, μπορείτε να περνάτε ανάμεσά τους. Μόλις φθάσετε στο τέλος του διαδρόμου, πηδήξτε αποφεύγοντας το μεγάλο φρουρό στο διπλανό δωμάτιο. Μαζέψτε τη "World's Most Interesting Bomb" και πετάξτε τη στο κέντρο του δωματίου. Οταν όλοι οι εχθροί μαζευτούν γύρω της, ανατινάξτε την. Φύγετε από το διάδρομο, μαζέψτε το "Nuke pick-up" και χρησιμοποιήστε το για να βγείτε από την περιοχή.

9η ΠΕΡΙΟΧΗ
Αφού αιωρηθείτε προς τα επάνω, σταθείτε στο υψηλότερο σημείο αυτής της περιοχής και κοιτάξτε προς τον μακρινό πύργο πάνω από τα γυάλινα τείχη. Κάντε zoom στον Mine Controller και επιλέξτε Sniper Grenades από το Sniper mode inventory σας. Σημαδέψτε το κεφάλι του Controller και κάντε zoom ακριβώς επάνω στο πρόσωπό του. Εάν ευστοχήσετε, θα τον σκοτώσετε με μόνο αυτήν τη βολή. Εάν αστοχήσετε ή δεν έχετε άλλες Sniper Grenades, τότε ξαναπροσπαθήστε με τον ίδιο τρόπο.

2ος ΚΟΣΜΟΣ

1η ΠΕΡΙΟΧΗ
Οταν διακρίνετε αμυδρά τον αιωρούμενο φρουρό, μπείτε σε Sniper mode και σημαδέψτε τον. Χρησιμοποιήστε διαδοχικά γρήγορα ένα-δύο Sniper Grenades για να τον σκοτώσετε, έπειτα βγείτε από Sniper mode και πυροβολήστε το Alert Droid. Οταν το σκοτώσετε, η γυάλινη οροφή θα σπάσει αφήνοντας να πέσει στην περιοχή η World's Smallest Nuclear Bomb. Μαζέψτε την και πηγαίνετε στην επόμενη περιοχή.

2η ΠΕΡΙΟΧΗ


World 2 [περιοχή 4]

Στρίψτε προς τα δεξιά έτσι ώστε να βλέπετε τα πυρά που έρχονται καταπάνω σας και χρησιμοποιήστε πλάγια βήματα για να κινηθείτε προς τα αριστερά της περιοχής. Με πολλή προσοχή προσπαθήστε να περάσετε ανέπαφοι προς την άλλη πλευρά του πεδίου βολής.

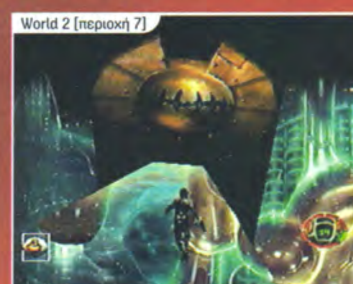
3η ΠΕΡΙΟΧΗ
Προχωρήστε στο πιο πάνω μέρος της ράμπας που βρίσκεται στο κέντρο αυτής της περιοχής και περιμένετε να πέσει το Mortar pick-up. Μαζέψτε το και γυρίστε προς τον μεγάλο γυάλινο τοίχο. Μπείτε σε Sniper mode και σημαδέψτε την παραλληλόγραμμη τρύπα. Επιλέξτε Mortar από το inventory σας και ρίξτε ένα μέσα στην τρύπα.

4η ΠΕΡΙΟΧΗ
Προχωρήστε στην άκρη του γυάλινου πατώματος, μπείτε σε Sniper mode και σημαδέψτε τον Grunt Foreman. Χρησιμοποιήστε Mortars για να τον σκοτώσετε, έπειτα διαλύστε τα δύο Warhead Carrying Grunts έτσι ώστε να ανατινάξουν το σωρό με τους πυραύλους και να ανοίξει το πάτωμα.

5η ΠΕΡΙΟΧΗ
Σκοτώστε τον πρώτο φρουρό και έπειτα μπείτε σε Sniper mode και κάντε zoom στον δεύτερο φρουρό που στέκεται κρυμμένος πίσω από ένα από τα μακρινά κανόνια. Προχωρήστε προς το μεσαίο κανόνι με το Turkey Health Power-up να αιωρείται. Πηδήξτε πάνω στο βαρέλι και κοιτάξτε προς τα κάτω. Ρίξτε συνεχώς με το πολυβόλο και απολαύστε την πτώση.

6η ΠΕΡΙΟΧΗ
Αιωρηθείτε σε μία από τις πλατφόρμες. Μόλις προσγειωθείτε, χρησιμοποιήστε τις υπόλοιπες για να φθάσετε στην Exit Door στην άκρη της περιοχής. Εάν πέσετε κατά τη διάρκεια της μετακίνησής σας, υπάρχουν δύο ανεμιστήρες στο επίπεδο που θα σας βοηθήσουν να φθάνετε τις πλατφόρμες.

7η ΠΕΡΙΟΧΗ
Αιωρηθείτε προς τα κάτω στην πρώτη από τις αιωρούμενες πλατφόρμες


World 2 [περιοχή 7]

όπου ο Leaping Guard περιμένει. Καθώς αιωρείστε, πυροβολήστε τον ώστε να απομακρυνθεί από τον δρόμο σας. Από αυτή την πλατφόρμα θα μπορείτε να επιτεθείτε στον Leaping Guard χωρίς τον κίνδυνο να σας πετύχει το Pendulum. Από εδώ μπείτε σε Sniper mode και προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε τη head-shot τεχνική για να σκοτώσετε τον Leaping Guard ή απλώς κυνηγήστε τον με το πολυβόλο σας. Μια ράμπα θα εμφανιστεί που οδηγεί προς την Exit Door. Πηδήξτε από πλατφόρμα σε πλατφόρμα για τη φθάσετε με προσοχή, χωρίς όμως να σας πετύχει το Pendulum.

8η ΠΕΡΙΟΧΗ
Πυροβολήστε τα πάντα και μαζέψτε όλα τα power-ups. Επειτα από λίγο μια World's Smallest Nuclear Bomb θα εμφανιστεί κάπου στο λαβύρινθο με τα βράχια. Μαζέψτε την και κινηθείτε κυκλικά προς το πίσω μέρος της περιοχής. Σκοτώστε τον Sentry και τα δύο Alert Droids και έπειτα ρίξτε τη Nuke στο έδαφος μπροστά από την κλειδαριά.

9η ΠΕΡΙΟΧΗ
Αφού προσγειωθείτε σε αυτή την περιοχή, προχωρήστε προς το σταθμό προσγειώσεως των Sky Sleds των φρουρών, και περιμένετε κάποιο από τα Sky Sleds να προσγειωθεί. Μπείτε μέσα και καθώς οι δύο φρουροί


World 2 [περιοχή 9]


World 2 [arena 10]

βγαίνουν έξω, γυρίστε προς αυτούς και πυροβολήστε τους. Αυτό θα ενεργοποιήσει το Sky Sled, το οποίο θα απογειωθεί και θα περάσει πάνω από κάποιες περιοχές μάχης όπου οι φρουροί εκπαιδεύονται πριν φτάσει στον πύργο του Mine Controller. Μόλις το Sky Sled σταματήσει, θα σας αφήσει στο πάτωμα και θα σας επιτρέψει να μπείτε στην τελευταία περιοχή.

10η ΠΕΡΙΟΧΗ
Ακολουθήστε το διάδρομο προς το πάνω μέρος της περιοχής και αναρριχηθείτε στη ράμπα στα δεξιά σας, έτσι ώστε να φθάσετε την πάνω πλατφόρμα και ένα health power-up. Από αυτήν τη θέση γυρίστε έτσι ώστε να βλέπετε το παράθυρο στην άλλη πλευρά του δωματίου και μπείτε σε Sniper mode. Κάντε zoom στον Small Alien και ρίξτε του μια φορά έτσι ώστε να σπάσει το γυαλί. Τώρα κάντε ακόμα μεγαλύτερο zoom και ρίχνετε συνεχώς στον Mine Controller μέχρι να σφραγίσει το παράθυρο. Μόλις το παράθυρο σφραγιστεί, βγείτε από Sniper mode και περιμένετε τον Controller να εμφανιστεί στο Glass Ship του. Ρίχνετε συνέχεια στο Glass Ship μέχρι να εκραγεί. Ο Controller θα πέσει στο πάτωμα και θα τρέχει προς τις τρεις πόρτες της περιοχής για να απελευθερώσει τους φρουρούς. Καθώς τρέχει ρίξτε του με το πολυβόλο σας μέχρι η health bar του να φθάσει στο 0.

3ος ΚΟΣΜΟΣ

1η ΠΕΡΙΟΧΗ
Κάντε zoom σε ένα από τα δύο Sentry Guns στο τέλος της περιοχής. Καταστρέψτε και τα δύο και έπειτα χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας για να





σκοτώσετε τον ιπτάμενο φρουρό. Στη συνέχεια αιωρηθείτε προς το κάτω μέρος της περιοχής και εξολοθρεύστε τους πρώτους φρουρούς. Τοποθετηθείτε στο κέντρο και κάντε zoom σε ένα από τα δύο Doorstops που κρατούν τη μεγάλη πόρτα κλειστή. Καταστρέφοντας και τα δύο η μεγάλη πόρτα θα πέσει προς τα κάτω σκοτώνοντας τον Sentry. Πυροβολήστε στο κεφάλι τους δύο suicide guards που έρχονται προς το μέρος σας. Ακολουθήστε τη ράμπα προς τα πάνω και πηδήξτε προς την πάνω πλατφόρμα. Σκοτώστε τον Leaping Guard και έπειτα αναρριχηθείτε στην πλατφόρμα στα αριστερά σας. Ακολουθήστε την προς τα πάνω και πηδήξτε στην πλατφόρμα με το Super Chain Gun pick-up. Πηδήξτε και αιωρηθείτε προς την άλλη πλευρά της περιοχής για να μαζέψετε το Bones' Air-Strike pick-up. Πηδήξτε πίσω στο πάτωμα της περιοχής και βγείτε από το επίπεδο σκοτώνοντας πρώτα όποιον φρουρό της περιοχής έχει επιβιώσει.

2η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σκοτώστε πρώτα τα δύο Sentry Guns και έπειτα όλους τους φρουρούς στα αριστερά και δεξιά της εισόδου. Τρέξτε προς τα δύο alcoves πίσω από τους φρουρούς και μαζέψτε τα δύο pick-ups. Πηγαίνετε κάτω προς την άδεια πισίνα και μαζέψτε το Super Chain Gun. Σκαρφαλώστε πίσω, έξω από την πισίνα και σκοτώστε όλους τους φρουρούς. Τώρα προχωρήστε πίσω από την εξέδρα καταδύσεων για να βρείτε ένα pool annex. Σκοτώστε όλους τους φρουρούς που βρίσκονται εκεί και μαζέψτε το Apple health power-up. Περιμένετε να εμφανιστούν τα δύο ιπτάμενα Drones και το Sky Sled riding Guard, να μπουν μέσα στο δωμάτιο από το παράθυρο και σκοτώστε τα δύο drones. Ρίξτε το Dummy Decoy πίσω προς την πλευρά της πισίνας για να απασχολήσει το φρουρό που είναι πάνω στο Sky Sled και έπειτα κάντε zoom επάνω του και πυροβολήστε τον στο πρόσωπο. Πηδήξτε επάνω στο Sled για να μαζέψετε τη Worlds' Most Interesting Bomb από το επάνω μέρος του δωματίου.



3η ΠΕΡΙΟΧΗ

Εξολοθρεύστε και τα δύο Sentry Guns και έπειτα μπείτε στο γυάλινο τούνελ. Χρησιμοποιήστε μια Homing Sniper σφαίρα για να πετύχετε στο κεφάλι το φρουρό στο τέλος του τούνελ και για να ανοίξετε το τούνελ. Αιωρηθείτε μέσα στο δωμάτιο και προχωρήστε προς το δωμάτιο που βρίσκεται στην άκρη της περιοχής. Μαζέψτε το Twister pick-up και έπειτα χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας για να καταστρέψετε και τα τρία Guard Containers. Όταν καταστρέψετε και τα τρία, ο σωλήνας που οδηγεί πίσω στο βασικό δωμάτιο θα αρχίσει να πρασινίζει και τελικά θα σπάσει. Πηγαίνετε μέσα στο κεντρικό δωμάτιο και πηδήξτε στην πλατφόρμα που βρίσκεται στο κέντρο της περιοχής.

4η ΠΕΡΙΟΧΗ

Μαζέψτε όλα τα pick-ups που βρίσκονται σε αυτό το δωμάτιο και έπειτα πυροβολήστε συνεχώς στον τοίχο με το πολυβόλο σας μέχρι το δωμάτιο να σπάσει και να σας αποκαλύψει την έξω περιοχή. Χρησιμοποιήστε τις χειροβομβίδες σας για να καταστρέψετε τους επτά Guard Generators που βρίσκονται σε αυτό το δωμάτιο. Τέλος, σκοτώστε το Sentry στην έξοδο για να ξεκλειδώσει η πόρτα που οδηγεί στην επόμενη περιοχή.

5η ΠΕΡΙΟΧΗ

Προχωρήστε προς την άκρη και έπειτα μπείτε σε Sniper mode για να καταστρέψετε τα δύο Sentry Guns. Έπειτα, πηδήξτε στην μπλε τριγωνική πλατφόρμα που βρίσκεται στα δεξιά σας και μπείτε και πάλι σε Sniper mode. Σημαδέψτε την μπλε έξοδο στο επάνω δεξιά μέρος της περιοχής και περιμένετε το αιωρούμενο Sentry να εμφανιστεί. Τώρα πυροβολήστε το μέχρι να καταστραφεί. Πέστε κάτω στο έδαφος και μαζέψτε το Most Cowardly power-up. Προσέξτε τους Leaping Guards που υπάρχουν στο δωμάτιο. Μόλις τους σκοτώσετε όλους, πηδήξτε πάνω αριστερά στην κόκκινη σπηλιά και ακολουθήστε το κόκκινο πέρασμα που οδηγεί σε μια πράσινη πλατφόρμα. Καταστρέψτε τον Guard Generator και το Alert Droid και έπειτα σταθείτε στη βάση του βέλους που δείχνει προς την μέσα περιοχή. Ακολουθήστε το βέλος πηδώντας απέναντι στην κίτρινη πλατφόρμα στο κέντρο του δωματίου. Σκοτώστε τους δύο φρουρούς που βρίσκονται εκεί και έπειτα χρησιμοποιήστε την πλατφόρμα για να φθάσετε απέναντι στην μπλε έξοδο.

6η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σταθείτε στο επάνω μέρος της περιοχής, κάντε zoom στους δύο Sentry φρουρούς και καταστρέψτε τους. Μετά σημαδέψτε το περιστρεφόμενο Gun pod και κάντε ακόμα κοντινότερο zoom. Πυροβολήστε το μια φορά έτσι ώστε να σας προσέξει και έπειτα πολύ γρήγορα πυροβολήστε μέσα στο ανοιχτό μπροστινό του τμήμα έτσι ώστε να πετύχετε στο κεφάλι το χειριστή του. Προχωρήστε προς τα μέσα και σκοτώστε όλους τους φρουρούς. Όταν φθάσετε στο τέλος της τάφρου, πηδήξτε επάνω στο air- current. Κινηθείτε γρήγορα και σκοτώστε όλους τους φρουρούς που βρίσκονται στο επάνω μέρος του. Τώρα σταθείτε στο άκρο της περιοχής. Μπείτε σε Sniper mode και κάντε zoom στο Sentry. Έπειτα εξοντώστε τους δύο φρουρούς και κινηθείτε προς το "φρύδι" της τάφρου και μαζέψτε το Apple power-up που βρίσκεται στο τέλος του. Τέσσερα ιπτάμενα Drones θα εμφανιστούν ακολουθούμενα από δύο φρουρούς επάνω σε Sky Sleds. Όταν φθάσουν στο τέλος της τάφρου, θα σταματήσουν για λίγο και έπειτα θα γυρίσουν για να ξαναπετάξουν προς τα επάνω. Κάντε zoom σε αυτά όσο διάστημα είναι σταματημένα και πυροβολήστε στο κεφάλι κάποιον φρουρό έτσι ώστε να αφήσετε να αιωρείται κάποιο Sky Sled. Πηγαίνετε γρήγορα προς αυτό και πηδήξτε επάνω του. Ύστερα αυτό μόνο του θα σας πάει σε ένα μέρος όπου πρέπει να συλλέξετε το Thumper και το Health power-up. Πηδήξτε από το Sled όταν αυτό σταματήσει να κινείται και βγείτε από την περιοχή από την πόρτα που βρίσκεται στο επάνω αριστερά μέρος της.

7η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σταθείτε μπροστά από το γυάλινο παράθυρο και επιλέξτε το Thumper από το inventory σας. Πυροβολήστε το γυαλί, ρίξτε μέσα του το Thumper και πηδήξτε και εσείς μέσα για να σκοτώσετε όσους έχουν μείνει. Όταν όλοι οι εχθροί σε αυτή την περιοχή έχουν σκοτωθεί, πηδήξτε μέσα στο block στο κέντρο του δαπέδου. Όταν είστε στο πιο ψηλό σημείο, γυρίστε έτσι ώστε να μπορείτε να δείτε μια μαύρη τρύπα σε έναν τοίχο, ακριβώς επάνω από ένα άλλο block. Πηδήξτε επάνω σε αυτό το block και μπείτε μέσα στην τρύπα. Μέσα θα βρείτε ένα αντικείμενο στον πυθμένα μιας λακκούβας και ένα health power- up. Μαζέψτε το health power-up και έπειτα πυροβολήστε συνεχώς το αντικείμενο έτσι ώστε να το κάνετε να περιστραφεί. Βγείτε τώρα από το δωμάτιο και η μεγάλη πόρτα της περιοχής θα πρέπει να έχει ανοίξει. Περάστε μέσα από αυτήν την πόρτα και μαζέψτε τα Sweet power-ups. Στο τέλος του διαδρόμου θα βρείτε ένα μεγάλο δωμάτιο με μια περίεργη εξωγήινη κατασκευή να φρουρείται από δύο Leaping Guards. Σκοτώστε και τους δύο φρουρούς και έπειτα πυροβολήστε στο μπροστά-αριστερά μέρος της κατασκευής με το πολυβόλο σας. Όταν αυτό το τμήμα της κατασκευής καταρρεύσει, κάντε το ίδιο και για το διαμετρικά απέναντι σημείο και καταστρέψτε το με τον ίδιο τρόπο. Όταν και οι δύο τομείς έχουν καταστραφεί, ρίξτε στο εσωτερικό του κτιρίου που τώρα φαίνεται, για να αποκαλυφθεί η έξοδος.

8η ΠΕΡΙΟΧΗ

Ακολουθήστε το πέρασμα στα αριστερά μέχρι να φθάσετε στην είσοδο της περιοχής που φρουρείται από ένα Alert Droid. Καταστρέψτε το και περιμένετε να κάνει την εμφάνισή του στο δωμάτιο ένας φρουρός πάνω σε ένα Sky Sled. Χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας για να τον σκοτώσετε και έπειτα ανεβείτε στο προσγειωμένο Sled. Αυτό θα απογειωθεί και θα πετάξει μέσα στην περιοχή. Καθώς κινείστε, γυρίστε προς όλες τις κατευθύνσεις και χρησιμοποιώντας το πολυβόλο σας σκοτώστε τα ιπτάμενα Drones που σας επιτίθενται. Το Sky Sled, τελικά, θα προσκρούσει σε έναν απομακρυσμένο τοίχο και θα μπείτε στην τελική περιοχή.

9η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σταθείτε μπροστά από τον μεγάλο τροχό στον διπλανό τοίχο του δωματίου και σκοτώστε το κύμα των growling muts. Ο Mine Controller θα αρχίσει να περιστρέφει τον τροχό περιμένοντας τον να σταματήσει. Όταν σταματήσει, κάντε zoom σε ένα από τα τέσσερα Domes που εμφανίζονται στην άκρη του τροχού. Σκοτώστε το και βγείτε από το Sniper mode. Τα υπόλοιπα Domes θα πυροβολήσουν από μια φορά μέχρι να αρχίσει ο τροχός να περιστρέφεται και πάλι. Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία και για τα υπόλοιπα Domes. Όταν θα έχουν όλα καταστραφεί ο Mine Controller θα πέσει από το δωμάτιό του και θα εκραγεί.


SEGA SATURN
DUKE NUKEM
3D
18.900!!
SEGA
• 29 επίπεδα
• 10 καταστροφικά όπλα
• 360 μοίρες ελεύθερο πεδίο κίνησης
• 9 ανελέητοι εχθροί
• 20 και πάνω power ups
ZEGETRON A.E.
ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ SEGA
ΞΑΝΘΗΣ 12, 144 51 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ ΤΗΛ.: 2824000 FAX: 2832378

SWEET SIXTEEN

Πάλι κοντά σας και αυτόν το μήνα για να σας παρουσιάσουμε μερικούς χαρακτηριστικούς τίτλους από τη μεγάλη ποικιλία των 16-μπιτων μηχανημάτων. Ωστόσο, αν κάτι παρουσιάζει το το μεγαλύτερο ενδιαφέρον αυτό δεν είναι άλλο από τη μεταγραφή στη στήλη του συντάκτη που τόλμησε να τα βάλει με τον αρχισυντάκτη του. Και εις ανώτερα!

STAR TREK
MEGA DRIVE

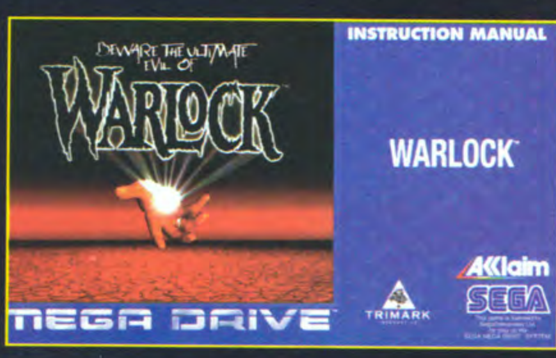
Η μεταφορά της σειράς Star Trek από τη μικρή οθόνη: Deep Space Nine. Οσοι γνωρίζετε τη διάσημη τηλεοπτική σειρά, σίγουρα ξέρετε για τι πράγμα μιλάμε. Οι υπόλοιποι δεν θα μάθετε από εμάς, καθώς δεν υπάρχει ο απαραίτητος χώρος. Θα έπρεπε να αφιερώσουμε ένα 16σέλιδο του περιοδικού μόνο και μόνο για να σας βάλουμε στο κλίμα της σειράς, που τόσα χρόνια τώρα κατακτά τις καρδιές εκατομμυρίων ανθρώπων σε όλο τον κόσμο. Γιατί αυτή η εισαγωγή; Μα, για να σας δώσω να καταλάβετε ότι το όνομα Star Trek είναι πολύ μεγάλο, για να το διασύρει ένα τέτοιο παιχνίδι. Με την πρώτη ματιά ίσως νομίσετε πως πρόκειται για ένα τυπικό platform game, αλλά στη συνέχεια θα διαπιστώσετε πως έχει πάρα πολλά στοιχεία RPG. Ως κυβερνήτης του σταθμού, θα χρειαστεί να επιλύσετε ορισμένα δύσκολα προβλήματα που παρουσιάζονται σε αυτόν. Τι κρίμα που όλα αυτά έπρεπε να γίνουν σε βάρος της δράσης. Πράγματι, σε αυτό τον τομέα το παιχνίδι υστερεί κατά πολύ. Τα καλά γραφικά έρχονται να μπαλώσουν κάπως τα πράγματα, θα μπορούσαν όμως να είναι λίγο καλύτερα. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα και καλοσχεδιασμένα. Τα backgrounds επίσης διατηρούν την αίσθηση του ρεαλισμού με το δικό τους τρόπο. Ολα τα ανωτέρω καθιστούν το Star Trek σχετικά καλή δημιουργία, αν εξαιρέσουμε βέβαια τον ήχο. Η μονότονη μουσική σε συνδυασμό με τα ψόφια ηχητικά εφέ κάνουν το παιχνίδι ένα μαρτύριο. Δεν γινόταν να ήταν βουβό; Πάντως, το καλό σημείο του παιχνιδιού είναι το gameplay του. Αν είστε φίλος των παζλ και γενικά των RPGs, το πιθανότερο είναι να σας απασχολήσει το πολύ για δύο εβδομάδες. Μετά, θα κλαίτε τα λεφτά σας... Take it or leave it.



ΓΕΝΙΚΑ 40

BEWARE THE ULTIMATE EVIL OF WARLOCK
MEGA DRIVE

Πολύ ανατριχιαστικός τίτλος. Ετσι μου έρχεται να παρατήσω το review και να κρυφτώ σε καμιά ντουλάπα. Η υπόθεση είναι λίγο-πολύ γνωστή σε όλους, αφού σε αυτή έχουν βασιστεί οι μισές ταινίες τρόμου μέχρι σήμερα. Και εφόσον οι σεναριογράφοι των ταινιών δεν έχουν καταφέρει να σταματήσουν να αναμασάνε τα ίδια κλισέ χρόνια τώρα, τι σας κάνει να νομίζετε ότι θα τα κατάφερναν οι σεναριογράφοι των παιχνιδιών; Αφού λοιπόν κάθε παιχνίδι πρέπει να έχει σενάριο, ας ρίξουμε μια ματιά και στο συγκεκριμένο. Μια φορά στα χίλια χρόνια, όταν ο Ηλιος ευθυγραμμίζεται με τη Σελήνη, ο Διάβολος στέλνει το μοναχογιό του να μαζέψει έξι αρχαίες πέτρες που βρίσκονται σκορπισμένες στο χώρο και στο χρόνο. Μαζεμένες αυτές οι πέτρες, θα δώσουν σε όποιον τις έχει τη δύναμη να κατακτήσει τον κόσμο (πολύ πρωτότυπο). Εδώ έρχεστε εσείς να σώσετε το σύμπαν, προσπαθώντας να βρείτε πρώτος τις έξι πέτρες. Στον αγώνα σας με το Κακό έχετε διάφορα όπλα για να σας βοηθήσουν, όπως εργαλεία και μαγικά φίλτρα που συναντάτε στην πορεία. Στα επτά επίπεδα που θα αγωνιστείτε θα χρειαστεί να ταξιδέψετε στο χρόνο και να αντιμετωπίσετε κάθε είδους σατανικά πλάσματα. Οφείλω να ομολογήσω ότι η ιστορία με έχει συγκλονίσει. Πρέπει να σταματήσω να τρέμω από συγκίνηση και να ασχοληθώ με το παιχνίδι. Λοιπόν, έχουμε στα χέρια μας ένα αρκετά καλό platform, που μπορεί να μην αποτελεί το καλύτερο που κυκλοφορεί στην αγορά, είναι όμως από τα πολύ αξιόλογα. Με πολύ ατμοσφαιρικά γραφικά και ήχο, το Warlock αποτελεί έναν από τους καλούς τίτλους για το MD. Αν σας αρέσει το μυστήριο και η ανατριχίλα, μην το χάσετε. (Τελείωσα, πάω να κρυφτώ στην ντουλάπα!)



ΓΕΝΙΚΑ 84

THE LAWNMOWER MAN
MEGA DRIVE

Ένα παιχνίδι της Time Warner Interactive που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Οι σεναριογράφοι της εταιρίας υπερέβαλαν εαυτούς στη συγγραφή του σεναρίου. Εστυψαν το μυαλό τους και κατέληξαν σε ένα αρκετά πρωτότυπο σενάριο. Η υπόθεση του παιχνιδιού έχει ως εξής: Ο κηπουρός (ναι, ο κηπουρός) έχει μεταλλαχθεί σε έναν σατανικό υπεράνθρωπο με στόχο την κυριαρχία επί του παγκόσμιου δικτύου ηλεκτρονικών υπολογιστών. Δική σας υποχρέωση -μα, τι άλλο;- να τον εμποδίσετε να πετύχει το σκοπό του. Αρκετά καλό. Γιατί, όμως, και οι προγραμματιστές της εταιρίας δεν επέδειξαν τον ανάλογο ζήλο; Δεν μπορούν να καταλάβουν ότι το σενάριο δεν είναι τίποτα άλλο από το σκαλοπάτι, το βάθρο πάνω στο οποίο θα αναπτυχθεί η ιστορία; Πώς κατάφεραν να τα θαλασσώσουν έτσι; Τι εννοώ; Υπάρχει δυνατότητα επιλογής ανάμεσα στους δύο χαρακτήρες που προσφέρει το παιχνίδι. Και οι δύο είναι επιδέξιοι αλλά και πολύ οπλισμένοι. Υπάρχουν διάφορες πίστες από τις οποίες θα πρέπει να βγείτε νικητής, οι οποίες διαφέρουν κατά πολύ μεταξύ τους. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και σε μερικά επίπεδα δίνουν την αίσθηση των τριών διαστάσεων. Πού βρίσκεται το άσχημο; Ο ήχος κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα. Θα πείτε ότι αυτό δεν είναι τόσο άσχημο. Πολλά παιχνίδια δεν έχουν καλό ήχο, διαθέτουν όμως εκπληκτικό gameplay (το Tetris, για παράδειγμα). Δυστυχώς, σε αυτή την περίπτωση τα πράγματα δεν είναι έτσι. Το gameplay ακολουθεί το παράδειγμα του ήχου, ωστόσο μερικές φορές καταφέρνει να επιδείξει ορισμένα θετικά στοιχεία. Το παιχνίδι, γενικά, σας τοποθετεί μέσα σε έναν κόσμο εικονικής πραγματικότητας, από τον οποίο είναι αρκετά δύσκολο να βγείτε νικητές. Το μεγάλο παράπονό μου είναι ότι, ενώ δείχνει να έχει καλές ιδέες, δεν καταφέρνει να τις αξιοποιήσει όπως πρέπει. Ετσι, καταλήγει σε ένα μισοτελειωμένο αποτέλεσμα, το οποίο το μόνο που καταφέρνει είναι να σας αφήσει μπερδεμένους. Τα λίγα παιχνίδια του ίδιου είδους επιβάλλουν να του ρίξετε μια ματιά. Ομως τίποτε περισσότερο...



ΓΕΝΙΚΑ 69

VIRTUA FIGHTER II
MEGA DRIVE

Τα 16-μπιτα έχουν αποδείξει ότι, αν πέσουν στα χέρια σοβαρών προγραμματιστών, μπορούν να παρουσιάσουν παιχνίδια που μας κάνουν να τρίβουμε τα μάτια μας. (Ας μην ξεχνάμε το Toy Story και τη σειρά Diddy Kong.) Σε αυτό το παιχνίδι έχουμε τη μεταφορά ενός από τα καλύτερα παιχνίδια "ξύλου" όλων των εποχών. Πολυγωνικοί μαχητές σε τρισδιάστατες αρένες, σε μάχες μέχρι τελικής πτώσης. Βέβαια, στο Mega Drive δεν έχουμε πολυγωνικούς μαχητές, καθώς το μηχάνημα δεν μπορεί να αντέξει. Οι χαρακτήρες, όμως, είναι τόσο όμορφα σχεδιασμένοι που ξεχνά κανείς ότι είναι φτιαγμένοι με δύο διαστάσεις. Μπορείτε να διαλέξετε έναν από τους οχτώ διαθέσιμους μαχητές και να ξεχυθείτε στην αρένα. Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά, λαμβάνοντας βέβαια υπόψη τη 16-bit CPU του MD. Οι μαχητές καθώς και το περιβάλλον προσδιορίζουν την αίσθηση του βάθους με μεγάλη επιτυχία. Σύμφωνοι, στο Saturn το παιχνίδι είναι καλύτερο, αλλά μην ξεχνάτε πως στο coin-op είναι ακόμη καλύτερο - για αυτό μην το ψάχνετε. Ο ήχος είναι αρκετά ατμοσφαιρικός, χωρίς να σημαίνει πως είναι τέλειος. Το gameplay είναι ίσως το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού, αφού θυμίζει κατά πολύ αυτό του μεγαλύτερου αδελφού του. Κάθε μαχητής έχει μεγάλο εύρος κινήσεων και επιθέσεων, γεγονός που προσδίδει απεριόριστη αντοχή. Το μοναδικό μειονέκτημα του παιχνιδιού εντοπίζεται στο ότι είναι σχετικά αργό. Ομως σε αυτό δεν φταίνε το μηχάνημα ή οι προγραμματιστές, φταίει η έκδοση του Saturn που κινείται με εξωπραγματική ταχύτητα, και έτσι οι συγκρίσεις είναι αναπόφευκτες. Εστω και αν έχετε φάει με το κουτάλι το παιχνίδι, αξίζει να το προσθέσετε στη συλλογή σας. Αν πάλι δεν το έχετε ξαναδεί ποτέ στο παρελθόν, αγοράστε το χωρίς δεύτερη σκέψη.

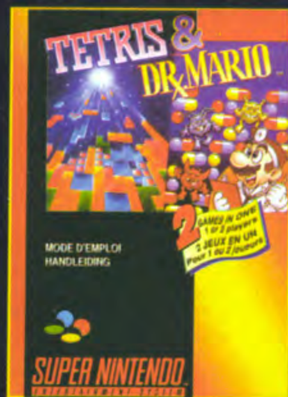
Δεν πρέπει όμως να γίνονται συγκρίσεις σε ανόμοια πράγματα. Πράγματι, κοιτάζοντας το παιχνίδι με ψυχρό μάτι, σίγουρα θα βρείτε αρκετές διαφορές. Επίσης, η κάμερα του παιχνιδιού δεν περιστρέφεται γύρω από τους μαχητές όπως στην έκδοση του Saturn. Δεν νομίζω όμως ότι το γεγονός αυτό πρέπει να σας απασχολήσει ιδιαίτερα. Σημασία έχει το ότι οι προγραμματιστές έχουν κάνει αρκετά καλή δουλειά, με αποτέλεσμα να έχουμε στα χέρια μας ένα παιχνίδι που θα καταφέρει να κρατήσει το ενδιαφέρον του παίκτη αμείωτο. Κάθε χαρακτήρας είναι σχεδιασμένος με τη μεγαλύτερη δυνατή λεπτομέρεια (ακόμα και το κοτσιδάκι του Lau κινείται), ενώ τα backgrounds έχουν φτιαχτεί με μεράκι και γούστο. Εχω την εντύπωση πως το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν χρειάζεται άλλες συστάσεις. Η σειρά Virtua Fighter έχει γίνει πλέον κλασική.



ΓΕΝΙΚΑ 91

TETRIS AND DR MARIO
SNES

Μάλιστα! Δύο ξεχωριστά παιχνίδια σε ένα cartridge. Το πρώτο από αυτά, το Tetris, είναι ένα παιχνίδι στο οποίο πρέπει... Τι κάθομαι και γράφω! Μέχρι και η γιαγιά μου γνωρίζει τι είναι το Tetris. Ξέρω ότι μερικοί από εσάς περιμένετε να διαβάσετε review των παιχνιδιών. Αστειεύεστε, φυσικά. Πώς μπορεί κάποιος να κάνει review σε αυτό το παιχνίδι; Είναι σαν να προσπαθεί να κάνει κριτική της Ακρόπολης: Οπως και να τη δεις, είναι τέλεια. Το μόνο άσχημο που μπορώ να διακρίνω σε αυτή τη συλλογή είναι η ύπαρξη του Dr Mario. Το παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλό, έως φανταστικό. Οταν όμως στην ίδια κασέτα υπάρχει το Tetris, δεν νομίζω να υπάρξουν πολλοί που θα ασχοληθούν μαζί του, τουλάχιστον όσο του αξίζει. Το Dr Mario είναι μια εκδοχή του Tetris, στην οποία προσπαθείτε να καταπολεμήσετε ιούς. Από την κορυφή της οθόνης πέφτουν πολύχρωμα χάπια και κάψουλες που πρέπει να ταιριάξετε χρωματικά, ώστε να εξολοθρεύσετε τους ιούς που βρίσκονται ανάμεσά τους. Τι να πει κανείς για αυτό το ντουέτο; Η Nintendo απλώς μας πουλά καθαρόαιμο gameplay. Το γεγονός ότι και τα δύο παιχνίδια είναι σχετικά απλά δεν υποτιμά τη συνολική αξία τους, την οποία δεν έχουν φτάσει πολλά σύγχρονα παιχνίδια των τριών ή τεσσάρων CDs. Εάν είστε φυσιολογικός άνθρωπος, τρέξτε να το αγοράσετε. Πρώτα όμως σιγουρευτείτε πως δεν θα σας διακόψει η μάνα σας για να δει τις ειδήσεις, γιατί στο επόμενο δελτίο ο πρώτος τίτλος θα είναι "Οικογενειακό Δράμα", και μαντέψτε τον πρωταγωνιστή...!



ΓΕΝΙΚΑ 92

SUPER PUNCH OUT
SNES

Ενα παιχνίδι με μπουνιές και κλωτσιές. Τι; Δεν συγκινηθήκατε; Και εμείς το ίδιο είπαμε στην αρχή, αλλά στη συνέχεια διαπιστώσαμε πως το παιχνίδι είναι φαινόμενο. Εντάξει, δεν έχει τις φοβερές υποθέσεις των Mario και Mega Man αλλά ούτε το Tetris τις είχε, για να μην ξεχνιόμαστε. Στο Tetris φτιάχνατε γραμμές, εδώ φτιάχνετε τη φάτσα του αντιπάλου σας. Απλό και διασκεδαστικό. Τα παιχνίδια μπος ποτέ δεν είχαν την αντιμετώπιση που τους άξιζε. Παρ' ότι τα fighting games είχαν (και έχουν) πολύ μεγάλη επιτυχία, τα παιχνίδια μπος δεν τα κατάφεραν ποτέ. Ισως γιατί στο συγκεκριμένο άθλημα υπάρχουν κανόνες, που απαγορεύουν να χτυπάς τον αντίπαλο κάτω από τη ζώνη ή όταν βρίσκεται πεσμένος στο έδαφος. Επιπλέον δεν υπάρχουν ειδικές κινήσεις, fatalities και όπλα. Το συγκεκριμένο παιχνίδι όμως αξίζει μια ματιά. Τα γραφικά του είναι θαυμάσια. Μπορεί να μην είναι τα 3D του Tekken, αλλά κάνουν τη δουλειά τους και με το παραπάνω. Ο ήχος είναι επίσης αρκετά συμπαθητικός. Δύο στοιχεία μας άρεσαν περισσότερο. Το πρώτο είναι η προοπτική πρώτου προσώπου (στην ουσία βρίσκεστε πίσω από το διάφανο σώμα του μαχητή σας) και το δεύτερο η ύπαρξη προπονητή για κάθε μαχητή που φωνάζει κάτω από το ρινγκ δίνοντας συμβουλές. Επίσης, ωραίο στοιχείο είναι η ποικιλία στις εμφανίσεις. Μερικοί φορούν μάσκες, άλλοι φόρμες με τιράντες, μέχρι και έναν χοντρό κλόουν έχει το παιχνίδι. Ιδιαίτερη έμφαση έχει δοθεί στις κινήσεις κάθε παίκτη. Ετσι, μπορείτε να εκτελέσετε κάθε είδους επιθέσεις (γρήγορες ή αργές αλλά πιο αποτελεσματικές), να αμυνθείτε ή και να αποφύγετε τον αντίπαλο. Ολοι οι φίλοι της δράσης οφείλουν να ρίξουν μια ματιά στο Punch Out.



ΓΕΝΙΚΑ 87

THE SMURFS TRAVEL THE WORLD
SNES

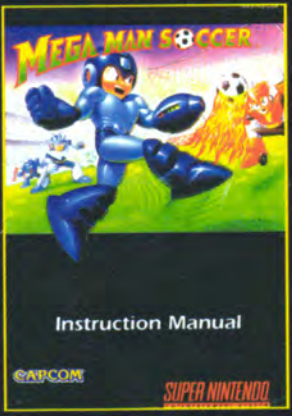
Επιτέλους! Ο τίτλος που ο αρχισυντάκτης μας περίμενε χρόνια τώρα με αγωνία. Τα Στρουμφάκια μετακόμισαν στο SNES. Η υπόθεση του παιχνιδιού θυμίζει την ομώνυμη τηλεοπτική σειρά. Πιο συγκεκριμένα, ο Περίεργος μπαίνει κρυφά στο εργαστήρι του Μπαρμπα-Στρουμφ μαζί με τη Στρουμφίτα, για να κάνουν τρελίτσες. Μην τρέχετε να το αγοράσετε, πλάκα κάνω. Τώρα τη "στρουμφίσαμε", για να μην γράψουμε κάτι άλλο: Τα δύο Στρουμφάκια τηλεμεταφέρονται σε μακρινές, άγνωστες χώρες. Η δουλειά σας είναι να οδηγήσετε τους δύο φίλους πίσω στο χωριό τους. Το παιχνίδι είναι ένα τυπικό platform game, στο οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν από τους δύο χαρακτήρες. Οι κινήσεις είναι οι συνηθισμένες - δηλαδή, κλωτσιά, τρέξιμο και άλματα. Βέβαια, σε ορισμένα σημεία θα χρειαστεί να σκύψετε, να κρεμαστείτε από ένα σκοινί, ακόμα και να κάνετε surfing, όμως γενικά δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερη δυσκολία. Τα pick-ups που θα βρείτε σε κάθε πίστα είναι επίσης τα συνηθισμένα health boost και extra life, ενώ υπάρχουν και τα κλειδιά που σας δίνουν πρόσβαση στα Bonus levels. Τυπικά, ευχάριστα γραφικά και ήχος πλαισιώνουν ένα τυπικό platform παιχνίδι. Αυτό δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι απευθύνεται μόνο σε μικρά παιδιά. Τα χαρούμενα γραφικά και οι ήρωες κρύβουν κάτω από την επιφάνεια ένα αξιόλογο παιχνίδι, το οποίο σε κάποιες στιγμές θα σας κάνει να τρελαθείτε. Αν ο παιδικός έρωτάς σας ήταν η Στρουμφίτα, πρώτα ζητήστε εξηγήσεις από τον αρχισυντάκτη μας, τον Ηλία, και μετά τρέξτε να αγοράσετε το παιχνίδι.



ΓΕΝΙΚΑ 85

MEGA MAN SOCCER SNES
SNES

Τι άλλο θα σκεφτεί η Capcom για να γεμίσει τα ήδη παραγεμισμένα ταμεία της; Μετά την επιτυχημένη σειρά για το SNES Mega Man, το Mega Man Soccer έρχεται να προστεθεί στο δυναμικό της κονσόλας και, όπως φαίνεται, θα ακολουθήσει την πορεία της σειράς - δηλαδή, θα γίνει ανάρπαστο! Η υπόθεση του παιχνιδιού σάς τοποθετεί στο μέλλον, οπότε οι δύο καλύτερες ομάδες του κόσμου είναι έτοιμες να αναμετρηθούν μπροστά σε ένα τεράστιο κοινό, που παρακολουθεί από το γήπεδο ή την τηλεόραση. Ξαφνικά πετάγονται φλόγες σε όλο το στάδιο και όλος ο χώρος γεμίζει καπνό. Οταν ο καπνός αρχίζει να διαλύεται, το κοινό μένει έκπληκτο. Οι παίκτες έχουν αντικατασταθεί από τα γνωστά μας ρομπότ, τα οποία φαίνεται ότι θα αγωνιστούν αντί για αυτούς. "Ο Dr Wily άρχισε πάλι τα παλιά κόλπα του" μονολογεί ο Dr Light που παρακολουθούσε. Πράγματι, ο Dr Wily προσπαθεί -όπως πάντα- να κυριεύσει τον κόσμο με τη βοήθεια του πιο δημοφιλούς σπορ του πλανήτη. Μην κάνεις όρεξη, Dr Wily, γιατί έρχεται ο... ξέρετε ποιος! Τα γραφικά είναι υψηλής ανάλυσης, γεγονός που σημαίνει ότι είναι όμορφα και προσεγμένα. Το ίδιο ισχύει και για τον ήχο. Το gameplay είναι αρκετά καλό και θυμίζει τους προηγούμενους τίτλους της σειράς. Τα γνωστά modes, δηλαδή τα Exhibition, Tournament, League και Option modes, βρίσκονται και εδώ. Σε όλα αυτά έρχεται να προστεθεί το Capcom Cup, όπου ένας ή δύο παίκτες χειρίζονται την ομάδα του Mega Man ενάντια στις υπόλοιπες οκτώ. Με τη δυνατότητα χρήσης password για να σώζετε τους αγώνες σας, το Mega Man Soccer αποτελεί καλή επιλογή για πολλές ευχάριστες ώρες. Από την πλευρά μας, προτιμάμε το κανονικό ποδόσφαιρο. Εσείς, βέβαια, δεν έχετε απολύτως τίποτα να χάσετε με το να του ρίξετε μια προσεκτική ματιά. Δεν είναι καθόλου άσχημο.



ΓΕΝΙΚΑ 82

WEAPON LORD
SNES

Το συγκεκριμένο παιχνίδι φέρνει επανάσταση στα παιχνίδια "ξύλου". Είναι ένα 2D fighting game με σπαθιά, κάτι συνηθισμένο εκ πρώτης όψεως. Αυτό όμως που κάνει το Weapon Lord τόσο ξεχωριστό είναι το gameplay, το οποίο προσφέρει αρκετές καινοτομίες. Μία από αυτές είναι η τεχνική Thrust Blocking, την οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σε αντεπιθέσεις ή combos. Επίσης, η τεχνική Guard Dropping σας επιτρέπει να σπάσετε την άμυνα και τα... μούτρα αυτών που εκνευριστικά αμύνονται συνεχώς. Ιδιαίτερη έμφαση έχει δοθεί στο ρεαλισμό των όπλων, καθώς και στην αλληλεπίδραση των χαρακτήρων. Περιττό να αναφέρουμε το τεράστιο εύρος κινήσεων για κάθε παίκτη. Ακόμη ένα στοιχείο που θυμίζει έντονα το Mortal Kombat είναι η ύπαρξη ορισμένων death moves για κάθε χαρακτήρα. Προσέξτε, όμως, μην παρακολουθεί η μικρή αδελφή σας όταν τις εκτελείτε, γιατί μετά δεν θα ξέρετε πώς να τη συνεφέρετε. Τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος ακολουθούν τις προδιαγραφές των κορυφαίων παιχνιδιών στο SNES. Το μοναδικό μειονέκτημα που μπορούμε να βρούμε στο παιχνίδι είναι η ύπαρξη μόνο επτά χαρακτήρων, αλλά... εντάξει, θα το ανεχτούμε. Αν σας άρεσαν το Street Fighter και το Mortal Kombat και ψάχνετε κάτι ενδιάμεσο, τότε το Weapon Lord είναι η ιδανική επιλογή.

Εδώ σας αφήνω, γιατί πρέπει να απαλλάξω τον αρχισυντάκτη από μία ποσότητα περιττού βάρους - αρχίζοντας από το κεφάλι του...!

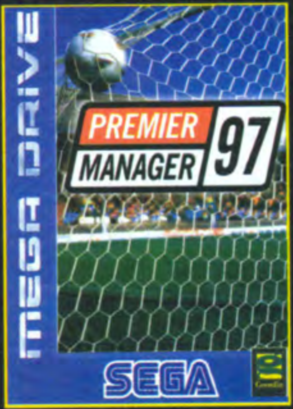


ΓΕΝΙΚΑ 90

PREMIER MANAGER 97
MEGA DRIVE

Τα παιχνίδια που ασχολούνται με το management δεν είναι και τόσο δημοφιλή στις κονσόλες. Οσα μάλιστα κατάφεραν να γνωρίσουν επιτυχία στο εξωτερικό δεν είχαν παρόμοια τύχη στην Ελλάδα. Θα μπορούσε, λοιπόν, να θεωρηθεί χαμένος χρόνος η σύνταξη του συγκεκριμένου review αφού, όσο καλή βαθμολογία κι αν δώσω στο παιχνίδι, δεν θα είναι πολλοί αυτοί που θα αποφασίσουν να επενδύσουν στην αγορά του.

Κρίμα, πάντως, διότι είναι αρκετά καλό παιχνίδι και αναμένεται να προσφέρει πολλές ώρες διασκέδασης σε όσους ασχοληθούν μαζί του. Φυσικά, μην περιμένετε να βρείτε το βάθος που θα είχε το gameplay αν το παιχνίδι έτρεχε σε PC. Ομως, στο Mega Drive τα καταφέρνει αρκετά καλά. Βοηθά, βέβαια, και το γεγονός ότι στην κασέτα περιλαμβάνεται ενσωματωμένη μπαταρία για να κρατά τα αρχεία σας, κάτι που συμβάλλει στην αύξηση της αντοχής του παιχνιδιού στο χρόνο. Ας περάσουμε τώρα στην υπόθεση του παιχνιδιού. Αναλαμβάνετε το ρόλο του manager μιας σχετικής μικρής και άσημης ομάδας, η οποία ξεκινά από το μηδέν, με σκοπό να φθάσει στην πρώτη κατηγορία του αγγλικού πρωταθλήματος. Εσείς πρέπει να κάνετε όλες τις κινήσεις του manager που θέλει να δει την ομάδα του να αριστεύει. Ετσι, προβαίνετε σε μεταγραφές, πωλείτε παίκτες, βρίσκετε διαφημίσεις, στήνετε ακόμη και παιχνίδια (πλάκα κάνω).



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά. Το γεγονός ότι δεν έχετε τη δυνατότητα να παίξετε οι ίδιοι τα παιχνίδια της ομάδας σας αφαιρεί μερικούς βαθμούς από τη συνολική βαθμολογία του. Ομως, δεν πρέπει να είμαστε αχάριστοι, σε Mega Drive τρέχει το παιχνίδι. Είναι βέβαιο ότι θα αποζημιωθείτε βλέποντας τις καλύτερες φάσεις και τα στατιστικά στοιχεία κάθε αγώνα. Σε γενικές γραμμές, θα έχετε τόσο πολλή δουλειά να κάνετε, ώστε αμφιβάλω αν θα βλέπετε και τα στιγμιότυπα. Ο ήχος είναι απλός, χωρίς να προσφέρει τίποτα το ιδιαίτερο. Μην ξεχνάτε, ωστόσο, ότι ο τομέας του ήχου δεν είναι καθοριστικός για τα παιχνίδια του είδους. Το μεγάλο όπλο του Premier Manager 97 είναι το βάθος του gameplay. Αναμφισβήτητα θα προσφέρει άφθονη διασκέδαση σε όσους ασχοληθούν μαζί του.

ΓΕΝΙΚΑ 90

1998 ΑΓΟΡΕΣ

ΠΩΣ ΤΑ ΠΕΡΑΣΑΤΕ ΤΙΣ ΓΙΟΡΤΕΣ; ΕΛΠΙΖΩ ΝΑ ΚΑΝΑΤΕ ΟΛΑ ΟΣΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ, ΝΑ ΠΑΙΞΑΤΕ ΟΣΟ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΑΤΕ ΟΛΑ ΕΚΕΙΝΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΛΕΙΠΑΝ ή ΝΟΜΙΖΑΤΕ ΟΤΙ ΣΑΣ ΕΛΕΙΠΑΝ. Ο ΑΓΙΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΑΣ ΕΦΕΡΕ Ο,ΤΙ ΤΟΥ ΕΙΧΑΤΕ ΖΗΤΗΣΕΙ ή ΔΕΝ ΗΣΑΣΤΕ ΚΑΛΑ ΠΑΙΔΙΑ; ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΟΥ ΔΕΝ ΙΚΑΝΟΠΟΙΕΙΣΤΕ ΜΕ ΤΙΠΟΤΑ, ΕΧΟΥΜΕ ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΕΙ ΚΑΙ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΚΑΙ ΑΞΕΣΟΥΑΡ, ΣΤΑ ΟΠΟΙΑ ΚΑΛΟ ΘΑ ΗΤΑΝ ΝΑ ΧΑΡΙΣΕΤΕ ΜΙΑ ΘΕΣΗ ΔΙΠΛΑ ΣΤΗΝ ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΣΑΣ ΚΟΝΣΟΛΑ. ΔΙΑΛΕΞΤΕ, ΛΟΙΠΟΝ, ΜΕ ΠΡΟΣΟΧΗ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΣΑΣ ΤΑΙΡΙΑΖΕΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΚΑΙ ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΟ. Η ΖΩΗ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΒΕΒΑΙΟ ΟΤΙ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ.



JOYTECH

Κάρτα μνήμης για το αγαπημένο σας Nintendo 64. Προσφέρει 123 θέσεις σωσίματος. Ο,τι πρέπει για παιχνίδια ποδοσφαίρου ή ακόμα και για το Zelda 64 (όταν με το καλό κυκλοφορήσει). Διατίθεται σε έξι διαφορετικά χρώματα, ένα για κάθε ημέρα της εβδομάδας.

Τιμή: 8.400 δρχ.
Διάθεση: Play Center



GAMAX

Το χειριστήριο που βλέπετε δεν είναι για Playstation. Αντίθετα, προορίζεται για εκείνους τους κατόχους του Saturn που ζηλεύουν αυτούς του μηχανήματος της Sony για το εργονομικό χειριστήριό τους. Η αίσθηση είναι σχεδόν ίδια με αυτήν του χειριστηρίου του PSX, η δε τιμή του σχετικά χαμηλή.

Τιμή: 5.900 δρχ.
Διάθεση: Tele Club

SATURN CONTROL PAD

Αν χρειάζεστε καινούριο χειριστήριο ή δεύτερο για κόντρες και δεν θέλετε να "ρίξετε" τον αντίπαλό σας χρησιμοποιώντας ένα με προγραμματιζόμενα πλήκτρα ή άλλες διευκολύνσεις, τότε αυτό είναι το χειριστήριο που ψάχνετε. Πρόκειται για το ίδιο χειριστήριο με αυτό που υπάρχει στη συσκευασία του μηχανήματος και, σημειωτέον, είναι ιδιαίτερα ανθεκτικό προϊόν.

Τιμή: 9.000 δρχ.
Διάθεση: GamesWorld



TRIDENT PRO PAD

Αν χρειάζεστε δεύτερο χειριστήριο (ή τρίτο και τέταρτο) για το Nintendo σας, μπροστά σας έχετε μία από τις καλύτερες λύσεις. Πολύ καλή κατασκευή, εργονομία και ανθεκτικότητα. Το χειριστήριο αυτό διαθέτει, εκτός από εργονομική σχεδίαση, auto fire και αργή κίνηση με σκοπό -τι άλλο;- να διευκολύνει τον πόλεμο απέναντι στις δυνάμεις του Κακού. Σιγουρευτείτε, όμως, προηγουμένως ότι οι τελευταίες δεν έχουν το ίδιο.

Τιμή: 9.500 δρχ.
Διάθεση: Winners Club





INFRARED REMOTE

Βαρεθήκατε να παίζετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια κολλημένοι μπροστά στην τηλεόρασή σας; Δεν υπάρχει πλέον κανένα πρόβλημα. Το συγκεκριμένο χειριστήριο σίγουρα θα σας λύσει τα χέρια. Συνδέστε το στην υποδοχή του Saturn, ξαπλώστε στον καναπέ σας και απολαύστε το παιχνίδι σας. Η ακτίνα "δράσης" του είναι αρκετά καλή, ενώ προβλήματα απόκρισης δεν σημειώνονται. Πρόκειται για αυθεντικό προϊόν της Sega.

Τιμή: 15.900 δρχ.
Διάθεση: Play Center

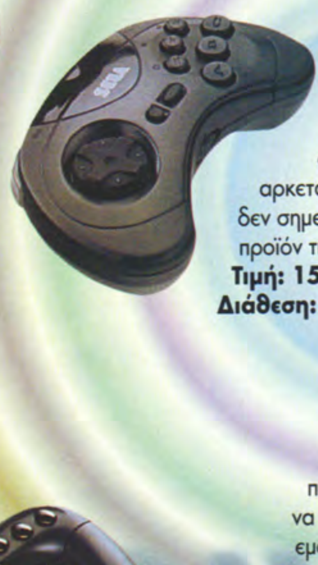




PHOTO CD

Το Saturn δεν είναι καλό μόνο για παιχνίδια, αφού μπορεί να χρησιμοποιηθεί και διαφορετικά όπως, για παράδειγμα, για την αναπαραγωγή Photo CD. Τι πρέπει να κάνετε εσείς; Την επόμενη φορά που θα θελήσετε να εμφανίσετε φωτογραφίες, ζητήστε από το φωτογραφείο να σας τις περάσει σε Photo CD. Κάθε δίσκος χωρά περίπου 100 φωτογραφίες. Κατόπιν βάζετε το Photo CD Operation System στο Saturn, αυτό φορτώνει τις απαραίτητες λειτουργίες στη μνήμη, το βγάζετε και τοποθετείτε το CD με τις δικές σας φωτογραφίες. Στη συνέχεια, μπορείτε να τις δείτε στην τηλεόρασή σας και να παίξετε με αυτές. Υπάρχουν τρία επίπεδα zoom και διάφορα άλλα εφέ.

Τιμή: 8.400 δρχ.
Διάθεση: Tele Club

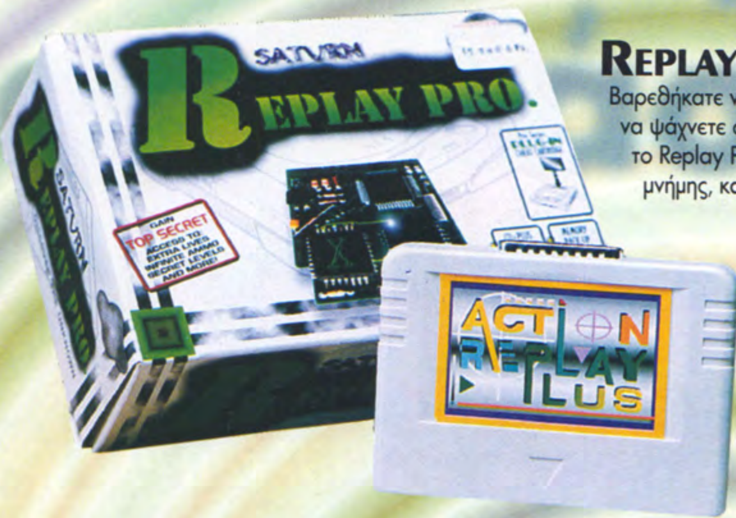


ARCADE RACER

Το καλύτερο τιμόνι που έχει βγει ποτέ για Sega Saturn. Εργονομικό, με πολύ καλή ποιότητα κατασκευής, ιδανικό για άγριες κόντρες. Με αυτό το τιμόνι το Sega Rally δείχνει το πραγματικό πρόσωπό του. Αυθεντικό προϊόν.

Τιμή: 9.900 δρχ.
Διάθεση: Mad Store

ΑΝ ΚΑΠΟΙΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ ή ΑΞΕΣΟΥΑΡ ΠΟΥ ΠΙΘΑΝΟΝ ΝΑ ΕΝΔΙΕΦΕΡΕ ΤΟΥΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΜΑΣ ΚΑΙ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΤΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΤΗΛΗ, ΑΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΕΙ ΜΑΖΙ ΜΑΣ ΚΑΙ ΕΜΕΙΣ ΘΑ ΑΝΑΛΑΒΟΥΜΕ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ.



Replay Pro

Βαρεθήκατε να χάνετε στο ίδιο κάθε φορά σημείο του παιχνιδιού; Κουραστήκατε να ψάχνετε cheats για το Sega Saturn; Δεν χρειάζεται να ψάχνετε άλλο. Συνδέστε το Replay Pro στο επάνω μέρος του μηχανήματος, στην υποδοχή της κάρτας μνήμης, και ξεχάστε τα προβλήματά σας. Έχει ενσωματωμένο "σπαστήρι" για το 99% των παιχνιδιών που κυκλοφορούν για το Saturn, προσφέρει έξτρα ζωές, κρυφά επίπεδα και πρόσβαση σε όλα τα κρυφά menus των παιχνιδιών. Εκτός αυτών, μπορεί να λειτουργήσει και ως αντάπτορας, επιτρέποντας στο μηχάνημά σας να παίζει ιαπωνικά και αμερικανικά παιχνίδια.

Τιμή: 15.500 δρχ.
Διάθεση: Fight Games Club



Τσαντα Playstation

Ας υποθέσουμε ότι θέλετε να μεταφέρετε το μηχάνημά σας στο σπίτι ενός φίλου ή στο εξοχικό σας φεύγοντας για διακοπές. Πού θα το βάλετε; Πώς θα το μεταφέρετε χωρίς να πάθει τίποτα; Φυσικά, βάζοντάς το στην τσάντα που βλέπετε στη φωτογραφία. Πολύ καλή ποιότητα κατασκευής, αδιάβροχη και πολύ όμορφη. Μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε και ως τσάντα για το σχολείο ή για ό,τι άλλο φανταστείτε. Στο γραφείο, όλοι όσοι τη χρησιμοποιούμε δεν έχουμε απολύτως κανένα παράπονο. Μέσα στην τσάντα υπάρχουν ένα χειριστήριο και μία κάρτα μνήμης, όλα αυθεντικά προϊόντα Sony.

Τιμή: 17.500 δρχ.
Διάθεση: Videopolis



X-treme Memory Card

Κάρτα μνήμης για το Sony Playstation. Το γεγονός και μόνο ότι διαθέτει 1MB για να σώζετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια νομίζω ότι σημαίνει πολλά.

Τιμή: 6.900 δρχ.
Διάθεση: Videopolis



PSX Mouse

Αν μερικά adventures σας κάνουν τη ζωή δύσκολη, μην καθυστερείτε άλλο. Το ποντίκι της Sony είναι από τα καλύτερα που κυκλοφορούν στην αγορά. Θα έκανε δε έναν κάτοχο PC να σκάσει από τη ζήλια του. Στο κουτί περιέχεται το δικό του mouse-pad για να μη σκονίζεται. Αυθεντικό προϊόν Sony.

Τιμή: 10.900 δρχ.
Διάθεση: Fight Games Club

INTERNET CAFE

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΘΑ ΕΠΙΣΚΕΦΘΟΥΜΕ ΤΟ ΑΚΡΩΣ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΟ SITE ΤΗΣ PSYGNOSIS.

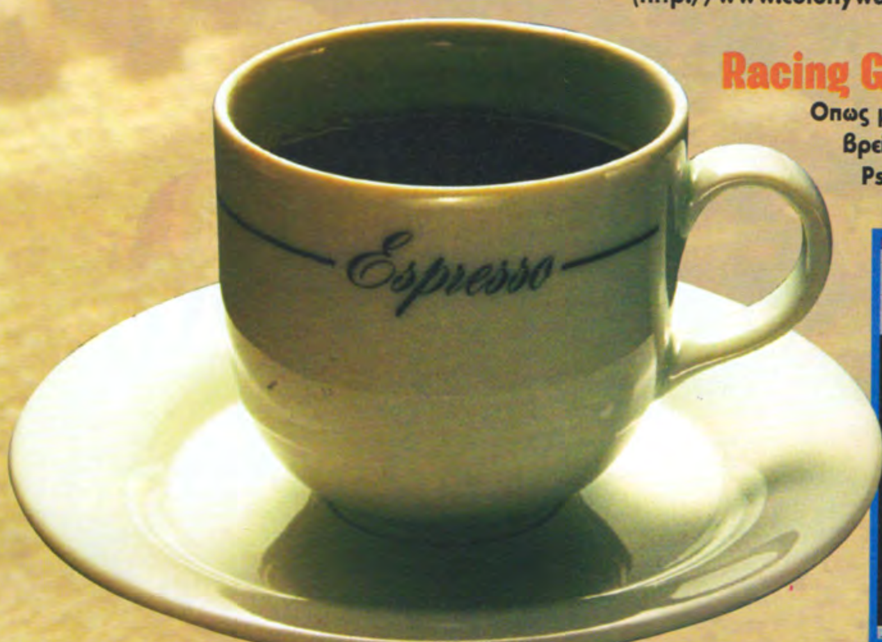


PSYGNOSIS
http://www.psygnosis.com

Εκτός από το σήμα της γνωστής κουκουβάγιας, επιπλέον, θα βρείτε παραπομπές στα καινούρια παιχνίδια της και όχι μόνο. Για να δείτε όλα τα περιεχόμενα του site με τη σωστή εμφάνιση, θα πρέπει να έχετε εγκαταστήσει το ShockWave Flash plug-in στον browser σας.
Και η Psygnosis έχει ακολουθήσει την τακτική δημιουργίας επιμέρους sites που αναφέρονται στα παιχνίδια της. Ετσι, από την πρώτη σελίδα θα βρείτε παραπομπές για τα ακόλουθα.

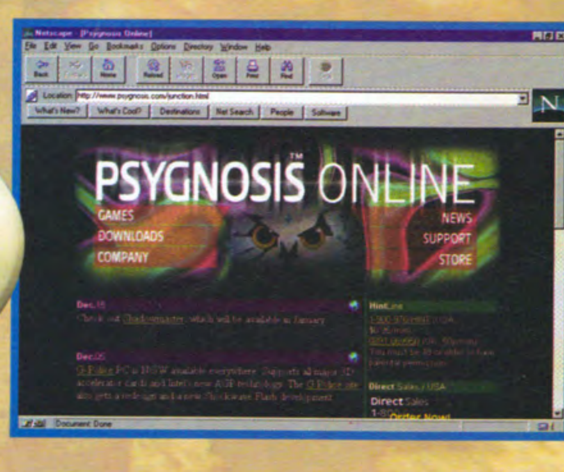
Colony Wars

Ενα καταπληκτικό site δημιουργημένο αποκλειστικά μέσω ShockWave Flash. Η παρουσίαση της διαστημικής περιπέτειας γίνεται υπό μορφή πρόσβασης στο υπολογιστικό δίκτυο της διαπλανητικής ένωσης. Θα βρείτε videos και εικόνες, καθώς επίσης databases όλων των σκαφών και των πλανητικών συστημάτων του παιχνιδιού! Η όλη ατμόσφαιρα παραπέμπει στο παλιό, καλό Awesome και στο Elite.
(http://www.colonywars.com)

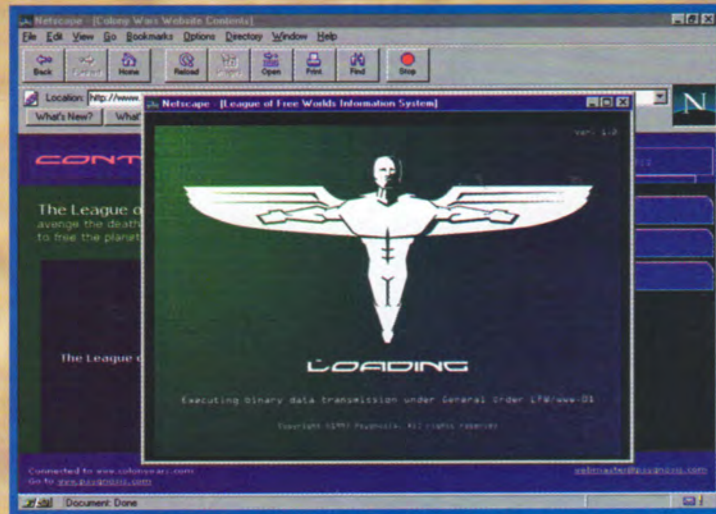


Racing Games

Οπως μαρτυρά η ονομασία του, σε αυτό το site θα βρείτε πληροφορίες για όλα τα racing games της Psygnosis, με αιχμή του δόρατος το Formula 1



φυσικά. Μολονότι δεν υπάρχει site αφιερωμένο αποκλειστικά στο Formula 1 '97, στις σελίδες του παιχνιδιού θα βρείτε πολλά και ενδιαφέροντα στοιχεία. Παρουσιάζονται, για παράδειγμα, αναλυτικές πληροφορίες, τα αποτελέσματα και οι βαθμολογίες αναφορικά με όλους τους αγώνες Formula 1 του 1997, καθώς και τα παραλειπόμενα των αγώνων. Επιπλέον, θα βρείτε πληροφοριακό υλικό, demos κ.λπ. για τα Destruction Derby 1-2 και Wipeout 1-2 σε όλες τις εκδόσεις τους. (http://racing.psygnosis.com)



G-Police

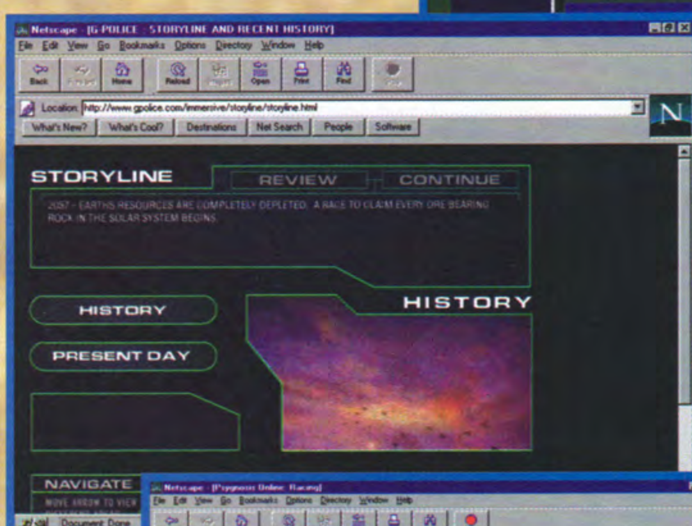
Αλλο ένα site αφιερωμένο σε έναν καινούριο τίτλο της εταιρίας. Εδώ θα βρείτε μία αρκετά εντυπωσιακή παρουσίαση του παιχνιδιού με πλήρη αξιοποίηση του ShockWave Flash. Δεν φθάνει στα επίπεδα του Colony Wars, συμβαδίζει όμως πλήρως με το ομώνυμο παιχνίδι. (http://www.gpolice.com)



Για τα επόμενα παιχνίδια δεν υπάρχουν ειδικά sites, εκτός των παραπομπών από την πρώτη σελίδα.

Shadow Master

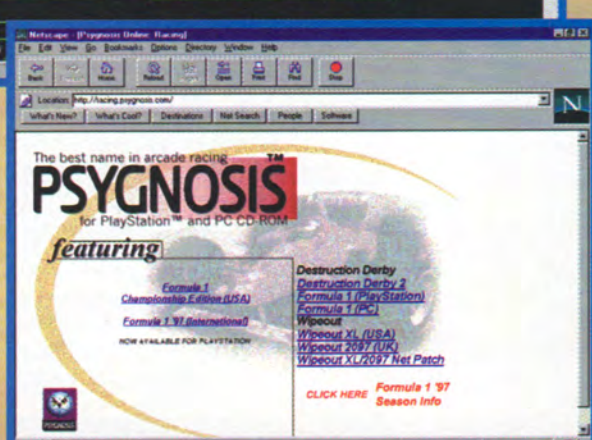
Πρόκειται για ένα παιχνίδι δράσης με πολλούς γρίφους και καταπληκτικά γραφικά. Θα κυκλοφορήσει σύντομα για Playstation.



Overboard

Το παιχνίδι αυτό θα σας εντυπωσιάσει με τη γενική παρουσίασή του. Πειρατικά πλοία και επικίνδυνες αποστολές σάς περιμένουν.

Τέλος, θα βρείτε πλήθος πληροφοριών για την ίδια την εταιρία και όλους τους τίτλους της, τους οποίους -σημειωτέον- μπορείτε να αγοράσετε κατευθείαν από το site. Είναι ομολογουμένως ένα από τα εντυπωσιακότερα sites που έχουμε επισκεφθεί.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●●○○
ΠΡΟΣΒΑΣΗ ●●●●●●●●●○
ΤΑΧΥΤΗΤΑ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **95%**

Ενα site προς μίμηση.

PIXEL Next Generation

ΕΞΩΓΗΙΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ

ΟΞΩ-ΓΗΙΝΟΙ

Η στήλη την οποία διαβάζετε αυτήν τη στιγμή ξεκίνησε σαν αστείο. Σαν μια προσπάθεια τόσο να διασκεδάσουμε λίγο την ένταση που νιώθουμε όταν κλείνει το τεύχος όσο και να δώσουμε μια άλλη διάσταση στα γεγονότα που απασχολούν το μικρόκοσμο μέσα στον οποίο ζούμε, παίζουμε και δουλεύουμε.



Τα πράγματα, όμως, δεν είναι πάντα τόσο ευχάριστα. Ενα βράδυ, καθώς έφευγα από το γραφείο, με πλεύρισε ένα μαύρο αυτοκίνητο. Με την "ευγενική" βοήθεια ενός τεράστιου τύπου (ακόμα πονούν τα πλευρά μου) μπήκα μέσα. Εκεί βρισκόταν κάποιος, ο οποίος μου συστήθηκε ως "κ. Spock".



"Ναι, εντάξει, κι εγώ είμαι ο Δαλάι Λάμα" του απάντησα, για να ανταμειφθώ από το "γοριλάκι" με μια μπουνιά στα πλευρά.

Αποφάσισα να παίξω το παιχνίδι τους και να σταματήσω να μιλώ, για να δω πού θα καταλήξουν.

Από 'κεί και πέρα, τα πράγματα είναι λίγο θολά μέσα στο μυαλό μου. Το μόνο που θυμάμαι με ακρίβεια είναι η έξοδός μου από το αυτοκίνητο, σε σημείο αρκετά μακριά από το γραφείο. (Φανταστείτε, για να επιστρέψω στο αυτοκίνητό μου έδωσα 2.600 δρχ. σε ταξί.) Τι ειπώθηκε μέσα στο περίεργο αυτοκίνητο; Τι φάκελος ήταν αυτός που κράταγα στο χέρι μου; Η απάντηση μετά τις διαφημίσεις... (Αισθάνομαι λες και παίζω στα "X-Files".)

Για να μη μακρηγορώ, σταματήστε να παίζετε με τα Virtual Pets. Πρόκειται για συνωμοσία εξωγήινων! Το παιχνίδι φτιάχτηκε πριν από μερικά χρόνια σε πειραματικά εργαστήρια, με σκοπό την αποχαύνωση του ανθρώπινου γένους. Στο παρελθόν είχαν γίνει ακόμα μερικές προσπάθειες με το Pac Man, χωρίς την αναμενόμενη επιτυχία. Με τα Virtual Pets, όμως, τα διεστραμμένα εξωγήινα μυαλά φαίνεται ότι πέτυχαν το στόχο τους. Το ανθρώπινο γένος κόλλησε μπροστά στην οθόνη του κι έτσι δεν κατάλαβε την εισβολή των εξωγήινων στην κοινωνία. Εχω χρέος, λοιπόν, να προειδοποιήσω τον κόσμο -λίγο αργά, βέβαια- για την απειλή:
ΣΤΑΜΑΤΗΣΤΕ ΝΑ ΑΝΑΤΡΕΦΕΤΕ ΨΗΦΙΑΚΑ ΖΩΑ. ΠΕΤΑΞΤΕ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΡΑΘΥΡΑ. ΠΕΤΑΞΤΕ ΤΑ ΣΤΑ ΣΚΟΥΠΙΔΙΑ. ΑΝΤΙΣΤΑΘΕΙΤΕ!

Δεν ξέρω ποιο θα είναι το μέλλον μου. Το γοριλάκι με προειδοποίησε να μη μιλήσω άμεσα στον κόσμο, αλλά να το φέρω σιγά-σιγά, ειδάλλως κινδυνεύει η σωματική ακεραιότητά μου.

ΑΝΤΙΣΤΑΘΕΙΤΕ, ΠΟΛΕΜΗΣΤΕ ΤΗΝ ΑΠΕΙΛΗ, ΔΙΩΞΤΕ ΤΟΥΣ ΕΞΩΓΗΙΝΟΥΣ ΠΟΥ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΝ ΝΑ ΜΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΥΠΟΧΕΙΡΙΑ ΤΟΥΣ.